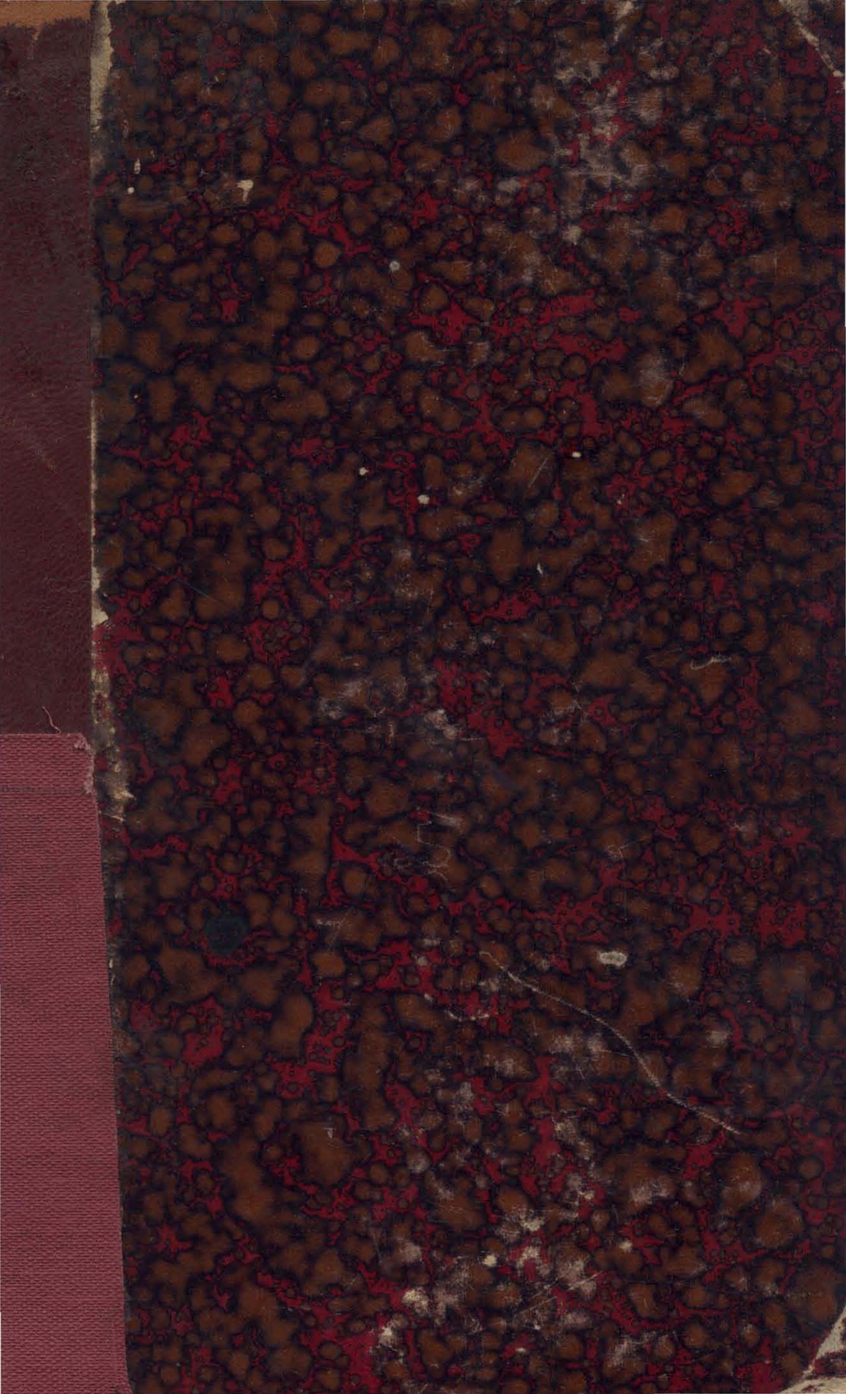
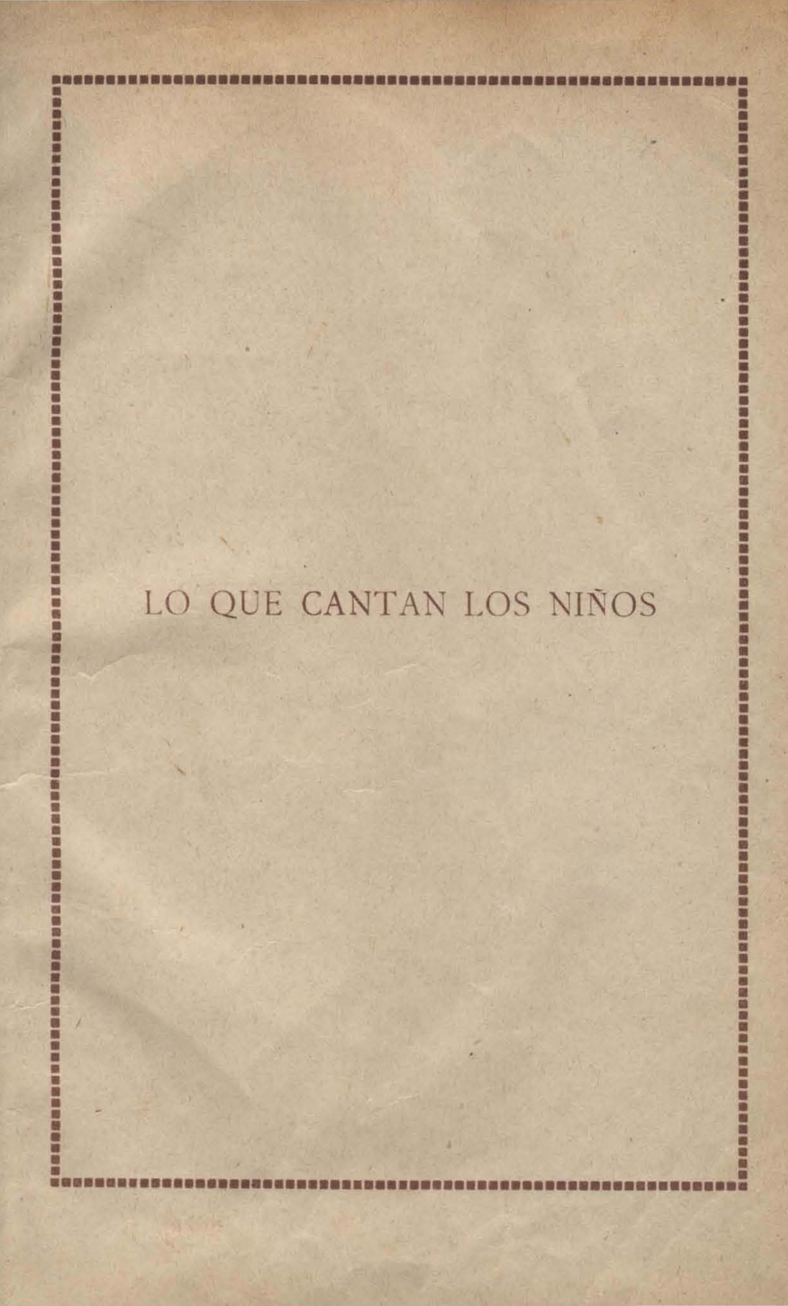




LO QUE CANTAN LOS NIÑOS

LO QUE
CANTAN LOS NIÑOS

CANCIONES DE CUNA, DE CORRO, COPLILLAS, ADIVINANZAS, RELACIONES, JUEGOS Y OTRAS COSAS INFANTILES, ANOTADAS Y RECOPILADAS POR

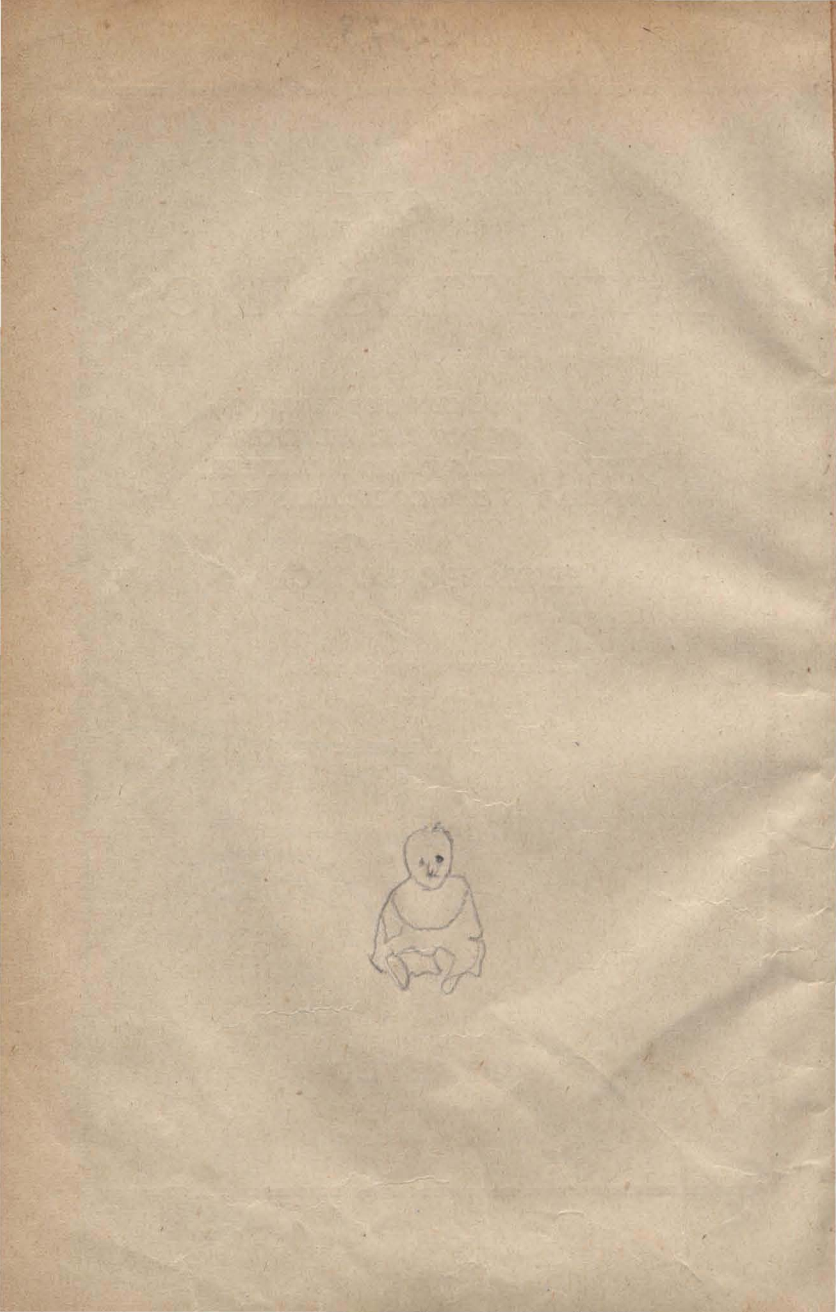
FERNANDO LLORCA

ILUSTRACIONES DE R. MANCHÓN

TERCERA EDICIÓN



PROMETEO
SOCIEDAD EDITORIAL
Germanías, 33.—VALENCIA



Á

DON FRANCISCO RODRÍGUEZ MARÍN

AMO Y SEÑOR DE ESTAS COSAS

Y DE MUCHAS OTRAS

LECTORCILLOS:

Esta recopilación ha sido inspirada por los primeros juegos de mi hijo Mario. Sin él no se me hubiera ocurrido nunca reunir todas estas canciones, que tienen el doble encanto de la envidiable ingenuidad con que vosotros las decís y el de la ternura un tanto amarga con que las recordamos nosotros, evocando los años infantiles.

Muchas están olvidadas; han venido á suplantarlas otras que son indignas de vosotros. ¿Para qué mancharos con ellas cuando hay tan ricos frutos en vuestro viejo huerto de cantares? Juzgad por esta recolección hecha en él con el cuidado que merecen vuestros años y con la atención que se debe á vuestras cosas. He tenido en cuenta el fuero de la edad; un fuero que vuelve á recogerse más tarde, con el transcurso de la vida que empieza y

acaba entre dos grandes respetos: el respeto al niño y el respeto á la vejez.

Ese cuidado de ofreceros nada más que lo vuestro me ha guiado constantemente en esta colección. Todas las canciones, aun las más populares, llevan un escrupuloso trabajo de reconstitución y confrontamiento. Nada hubiera podido hacer sin la ayuda valiosísima de tres grandes obras: la portentosa é incomparable del señor Rodríguez Marín, Cantos populares; *la cultísima* Biblioteca del Folklore, *singularmente unos estudios primorosos de los señores don Sergio Hernández y don Eugenio Olavarría, y para lo tradicional de los juegos, ese monumento de erudición del siglo XVII que se llama* Días geniales ó lúdicros, *gloriosamente escrito por Rodrigo Caro. De su gran suficiencia he sacado todas las notas que explican la antigüedad de los juegos y cómo los citaron los clásicos.*

En esas obras compulsaba el documento que acababa de anotar en la calle ó que me habían enviado de provincias amables remitentes. Todos los juegos van en cuatro rayas, en forma de acotación, para ahorraros palabras y tiempo. He asustado á muchos corros al perseguirles para sorprender sus cantares. Si leen esto alguna vez, verán explicada aquí aquella chifladura, que era fundamentalmente *necesaria.*

Juzgo que no os sabrá mal enteraros de que vuestros juegos son tan viejos como el mundo; que muchísimos siglos antes de nosotros, en el nacer de los tiempos, se jugaban lo mismo que los jugáis, y que hablaron de ellos con singular complacencia esas cumbres de la antigüedad cuyos nombres han de llenar eternamente la admiración humana: Homero, Platón, Virgilio...

Cada juego lleva una brevísima nota del pasado, para que la podáis leer como un nuevo juego de curiosidad. Veréis cómo lo antiguo, lo más remotamente antiguo, concuerda con lo de hoy.

Confío en que lo veréis sin cansancio, porque he procurado, por encima de todo, que esta recopilación conserve su ambiente inicial y que sea toda vuestra. Por eso he citado y vuelvo á citar el nombre de mi hijo Mario, para que él, aunque no sepa todavía hablar, al presentaros esta obra como lo haría un compañero vuestro de juegos, os la ofrezca como es: un libro de niños, hecho para los niños y dictado por ellos.

F. LL.

LA TÓRTOLA HERIDA

Las hijas de Ceferino
se fueron á pasear
calle arriba, calle abajo,
calle de Santo Tomás.
Se perdió la más pequeña,
su padre la fué á buscar
calle arriba, calle abajo,
calle de Santo Tomás.
Y se la encontró en la acera
hablando con un galán,
que estas palabras decía:
«Contigo me he de casar
aunque me cueste la vida.»
Mi abuelo tiene un peral
que cría las peras finas;
en la ramita más alta
hay una tórtola herida,
que por el pico hecha sangre
y con las alas decía:
«¡Qué tontas son las mujeres
que de los hombres se fían!»

VARIANTE



Madre, ¿quiere usted que vaya
un momento á la Alameda
con las niñas de Merino,
que tienen buena merienda?
Al tiempo de merendar
se perdió la más pequeña...

(Sigue como la anterior.)



EL PRESUMIDO

Una noche de verano
á un pollito pregunté:
«¿Me haría usted el favor
de decirme qué hora es?»
Y el pollito respondió:
«No puedo servir á usted,
porque me dejé el reloj
en el chaleco anteayer.»
Tanto reloj de oro,
tanta cadena,
para ir luego á casa,
donde no hay cena.
Y allí disponen:
«Hágame usted una sopa
de mendrugones.»
Ellos ponen la mesa
con un pañuelo,
la cuchara es de palo,
y un mal puchero.
El puchero está roto,
tiene una raja,
y por allí se sale
la calabaza.

EL CHIS-CHÍS



De los inquisidores
traigo licencia aquí,
para bailar el baile
que se llama el chis-chís.
El chis
con el chis-chís,
y el chas
con el chas-chás.
Sacad á esta niña,
que quiere bailar.



El día de los torneos
pasé por la morería,
y vi una mora lavando
al pie de una fuente fría.
—Apártate, mora bella,
apártate, mora linda,
deja que beba el caballo
esa agua cristalina.
—No soy mora, caballero,
que soy cristiana cautiva;
me cautivaron los moros
día de Pascua Florida.
—¿Te quieres venir conmigo?
—De buena gana me iría;
mas los pañuelos que lavo,
¿dónde me los dejaría?
—Los de seda y los de Holanda
aquí, en mi caballo, irían,
y los que nada valieren
la corriente llevaría.
—¿Y mi honra, caballero,
dónde me la dejaría?
—Aquí, en la cruz de mi espada,
que en mi pecho está oprimida.
Por ella juro llevarte
hasta los montes de Oliva.
La hizo montar á caballo
y á su mansión la traía.
Al pasar por la frontera,
la morita se reía.
El caballero la dijo:
—¿De qué te ríes, morita?
—No me río del caballo,
ni tampoco del que guía;



me río al ver esta tierra,
que es toda la patria mía.
Al llegar á aquellos montes,
ella á llorar se ponía.
—¿Por qué lloras, mora bella?
¿por qué lloras, mora linda?
—Lloro porque en estos montes
mi padre á cazar venía
con mi hermano Morabel
y toda su comitiva.
—¿Cómo se llama tu padre?
—Mi padre, Juan de la Oliva.
—¡Dios mío! ¿qué es lo que oigo?
¡Virgen Sagrada María!
¡Pensaba llevar mujer
y llevo una hermana mía!...
¡Abra usted, madre, las puertas,
ventanas y celosías,
que aquí le traigo la rosa
que lloraba noche y día!

LAS TRES OVEJITAS

Caballito blanco, reblanco,
llévame de aquí,
llévame hasta el pueblo
en donde nací.
Tengo, tengo y tengo,
tú no tienes nada,
tengo tres ovejas
en una cabaña.
Una me da leche,
otra me da lana,
otra mantequilla
para la semana.



LAS TRES INVITADAS

Acúsome, padre,
que me he comido un limón,
dulce como un acitrón,
que me lo dió mi majo,
majo de mi corazón,
que le tengo en la cama
con calentura y dolor.
El sábado por la tarde
me puse á considerar
cuánta gente sube y baja
á San Antonio á rezar.
Vi bajar á tres muchachas:
—Muchachas, venid acá,
os ofrezco pan y queso,
con aceitunas y pan.
Y respondió la mayor:
—Yo no me puedo quedar,
porque tengo mis amores
y me vendrán á buscar.
La mediana respondió:
—Yo no me puedo quedar,
porque tengo padre y madre
y me vendrán á buscar.
La pequeña respondió:
—Yo no me puedo quedar,
pues tengo un tío santero
y santitos me dará.

LA BORDADORA

A la orilla del rí, *(bis)*
una morena
bordando está un vestí *(bis)*
para la reina.
En medio del bordá *(bis)*
le faltó seda.

Se estuvo sin bordá (*bis*)
hasta que hubiera.
Pasó un marinerí: (*bis*)
—¿Quién compra seda?
—¿De qué color la lle? (*bis*)
—Blanca y morena.
—Deme usted cuatro cuartí (*bis*)
de la morena,
que la blanca no sir (*bis*)
para la reina.

EL BARQUERO



Al pasar la barca,
me dijo el barquero:
—Las niñas bonitas
no pagan dinero.
Y al volver la barca,
me volvió á decir:
—Esta morenita
me ha gustado á mí.

LOS DOS RATONES

Por la calle abajito,
pum, catapum, chin-chín,
van dos ratones:
el uno lleva enaguas,
pum, catapum, etc.,
y otro calzones.
Por la calle abajito,
pum, catapum, etc.,
va una gallina,
meneando la cola,
pum, catapum, etc.,
la muy indina.



—Una paloma blanca
como la nieve
me ha picado en el pecho,
y así me duele.
Quítate de esa esquina,
galán, que llueve,
deja correr el agua
por donde suele.
—Si yo estoy en la esquina
no estoy por ella,
que tienes una cara
de pedigüeña.



—Si yo soy pedigüeña,
¿qué te he pedido?
Tú sí que tienes cara
de relamido.
—Si yo soy relamido
tú eres muñeca;
que todos los domingos
te pones hueca.
—Si yo me pongo hueca
puedo ponerme;
que el galán que me ronda
pesetas tiene.
—Pues si tiene pesetas
que las enseñe,
y te compre un vestido
de seda verde.
Y después de comprado
préndele fuego,
y verás cómo arde
el vestido nuevo.

VARIANTE



—Ya está el pájaro verde
puesto en la esquina,
esperando que salga
la golondrina.
—Pues si soy golondrina
tú eres muñeca;
que cuando vas á misa
te pones hueca.
—Pues si me pongo hueca
puedo ponerme, etc.

(Sigue como la anterior.)

CARBONERITA DE SALAMANCA



En Salamanca tengo,
en Salamanca tengo,
ten, ten, ten,
tengo sembrado,
tengo sembrado,
azúcar y canela,
azúcar y canela,
pi, pi, pi,
pimienta y clavo,
pimienta y clavo.
Cómo queréis que tenga,
cómo queréis que tenga,
la, la, la,
la cara blanca,
la cara blanca,
si soy carbonerita,
si soy carbonerita,
de, de, de,
de Salamanca,
de Salamanca.

LA VIOLETA

Por el bosque un niño
paseando iba,
cuando entre unas plantas
vió una florecilla;
flor hermosa y pura,
que resplandecía
entre obscuras matas
como una pupila.
—¿Qué te haces—le dijo—
solitaria y triste?
Ven á mis vergeles;
crecerás altiva,
y entre bellas flores
que mi hermana cuida,
serás venturosa
y la preferida.
Ven; aquí, tus galas,
aunque son tan ricas,
para todo el mundo
son desconocidas.
Mas la flor, modesta,
respondió sencilla:
—No; que en tus vergeles
me marchitaría.
Déjame aquí sola,
con la noche amiga,
con la aurora bella,
con el claro día.
¿Podrá darme el mundo
la apreciada dicha
que disfruto ahora
sin favor ni envidia?
Se calló. El niño
la besó, y con vista





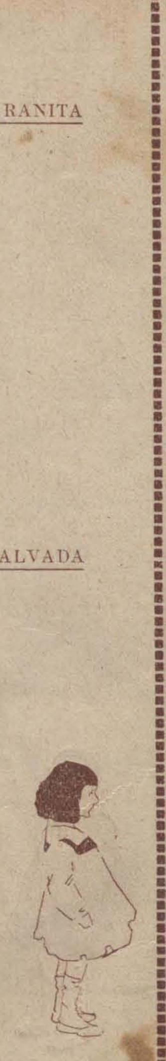
desmayada y triste,
se volvió á la villa.

LA RANITA

Cu-cú, cantaba la rana.
cu-cú, debajo del agua,
cu-cú, pasó un caballero,
cu-cú, de capa y sombrero,
cu-cú, pasó una señora,
cu-cú, con falda de cola,
cu-cú, pasó una criada,
cu-cú, llevando ensalada,
cu-cú, pasó un marinero,
cu-cú, vendiendo romero,
cu-cú, le pidió un ramito,
cu-cú, no lo quiso dar,
cu-cú, se echó á revolcar.

LA HIERBA MALVADA

En los palacios del rey
hay una hierba malvada;
aquella que la pisase
se quedaría baldada.
La pisó la hija del rey,
y ésta fué la desgraciada.
Llamaron con gran urgencia
á tres sabios de Granada.
El uno le tomó el pulso,
el otro no habló palabra,
y el tercero fué el que dijo:
«Esta niña está baldada.»
Toma, Pedro, esa rosa,
tírala en la ventana.
Yo no tiro esta rosa,
que es la más encarnada.



EL DELANTAL MAJO




La niña
que vino de Sevilla
y trajo
un delantal muy majo,
ahora,
como se le ha perdido,
la niña llora.
Arroyo claro,
fuente serena,
quién te lava el pañuelo
saber quisiera.
—Cuatro morenas:
una lo lava,
otra lo tiende,
otra le tira rosas
y otra claveles.
Claveles,
en tu jardín los tienes
sembrados,
blancos y colorados;
lechugas,
¿para qué quieres, niña,
tanta hermosura?




EL TELEBOL

De los dos marineros,
de los dos marineros
que pasan el puente,
con el telebol,
caracol, caracol,
el del gorro amarillo
es mi pariente,
con el telebol, etc.

EL ROMERO VERDE



A la mata, á la mata,
romero verde;
que el romero se seca
y no hay quien lo riegue.
¡Cielo!
¡Ay, que se va
mi amor al estudio!
¡Ay, que se va
sin libro ninguno!
Déjame entrar
contigo en la iglesia;
déjame entrar
y haré penitencia.

LA PELUCA

—Señoras del vecindario,
que vivís alrededor,
¿habéis visto una peluca
que el viento se me llevó?
—Señora, nadie la ha visto,
señora, nadie la vió.
—Era la mejor peluca
que había en esta ciudad.
Si la peluca parece,
confites voy á comprar.
—Nadie la ha visto, señora,
nadie la ha visto volar.
—Si el peluquero se entera,
me va á llevar á juicio.
—Nadie la ha visto, señora.
nadie, señora, la ha visto.

LA JARDINERITA



Jardinerita, que entraste
en el jardín del amor,
de las flores que regaste
dime cuál es la mejor.
La mejor es una rosa,
que se viste de color,
del color que se le antoja,
y verde tiene la flor.
Tiene tres hojitas verdes
y las demás encarnadas;
y á ti prefiero entre todas,
que eres la más colorada.
Gracias te doy, jardinera,
porque me hayas elegido;
entre tantas como hay,
á mí sola has preferido.

EL MARINERO

En las orillas del mar
se ha parado una fragata,
al bajar por la escalera
cayó el marinero al agua.
—¿Qué me das, marinerito,
si te saco de estas aguas?
—Te ofrezco mis tres navíos,
cargaditos de oro y plata,
y mi mujer que te sirva
y mis hijas por esclavas.
—No quiero tus tres navíos,
ni tu mujer que me sirva,
ni tus hijas por esclavas;
pues quiero que cuando mueras
á mí me entregues el alma.
—El alma es para mi Dios,
que la tiene bien ganada.



De los árboles frutales
me gusta el melocotón;
y de los reyes de España,
don Alfonso de Borbón.
—¿Dónde vas Alfonso doce?
¿Dónde vas, triste de ti?
—Voy en busca de Mercedes,
que hace tiempo no la vi.
—Si Mercedes ya se ha muerto;
el entierro yo lo vi;
las señas de cómo iba
yo te las puedo decir.
Cuatro duques la llevaban
por las calles de Madrid;
su carita era de cera,
sus manitas de marfil,
y el velo que la cubría,
de color de carmesí.
Sandalias bordadas de oro
llevaba en sus lindos pies,
que se las bordó la infanta,
la infanta doña Isabel.
El manto que la envolvía
era rico terciopelo,
y en letras de oro decía:
«Ha muerto cara de cielo.»
Los caballos de Palacio
ya no quieren pasear,
porque se ha muerto Mercedes
y luto quieren llevar.
Los faroles de las calles
con gasas negras están,
porque se ha muerto Mercedes
y luto quieren llevar.



—Al entrar en mi palacio,
una sombra negra vi;
cuanto más me retiraba,
más se venía hacia mí.
—No temas, Alfonso doce,
ni te asustes, ¡ay de mí!
que soy tu esposa Mercedes
que te viene á recibir.
Cásate, buen caballero;
cásate y no estés así;
la primera hija que tengas
la llamarás como á mí.

EN EL BALCÓN DE TOLEDO

Este romance y el de *Delgadina* me han sido remitidos por la familia del poeta malagueño señor Aristoy.

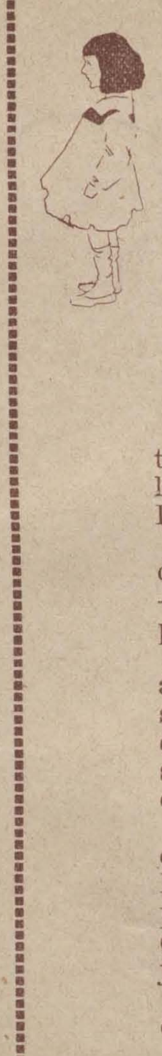
En el balcón de Toledo
florecen las azucenas,
allí se asoma una dama
más hermosa que una estrella.
Vuelven de Flandes los tercios
victoriosos en la guerra,
vuelve el galán de la dama,
¡y quiera Dios que volviera!
Desde las torres mirando
los ven que bajan la sierra
con los penachos al viento,
las lanzas á la derecha,
y ya se escuchan los sones
de clarines y trompetas.
En el balcón de Toledo
ansiosa la dama espera,
lleva sartas de corales,
lleva zarcillos de perlas,





lleva en la mano una banda
de la más preciosa seda;
con hilos de oro y de plata
la estuvo bordando ella.
—Dama del balcón florido,
señora, ¿qué es lo que esperas?
—A un alférez esperaba,
capitán lo hizo la guerra;
por valiente y por gallardo
el alma me tiene presa;
le echaré al pasar la banda,
que al pecho se la pusiera.
A los tercios victoriosos
abre, Toledo, las puertas,
y que por tus calles pasen
con orgullo y gentileza.
Pasan los abanderados
tremolando sus banderas,
detrás van los ballesteros
de Murcia y de Cartagena,
los honderos de Navarra,
los lanceros de la Reina,
los caballeros cruzados
de Santiago y de Montesa;
ya pasan los castellanos
y un infante á la cabeza,
con ellos los leoneses
y la flor de la nobleza.
Allí están los compañeros
de aquel que la dama espera,
y el semblante se le ha puesto
igual que las azucenas.
¡Qué bizarros van pasando!
Y el que más bizarro era,
aquel que espera la dama,
entre los otros no llega.





Per Ansúrez, su escudero,
lleva baja la cabeza...
—¡Per Ansúrez! ¡Per Ansúrez!—
ella grita, medio muerta.
Per Ansúrez, de la brida
caballo enlutado lleva...
En el balcón de Toledo
se ha tronchado una azucena...
Cuando pasó Carlos quinto
la ha contemplado con pena.
¡El gallardo capitán
no volvía de la guerra!

DELGADINA

Un rey moro tenía tres hijas,
tres hijas como la plata;
la más chica de las tres
Delgadina se llamaba.
Un día, estando comiendo,
dijo al rey, que la miraba:
—Delgada estoy, padre mío,
porque estoy enamorada.
—Venid, corred, mis criados,
á Delgadina encerradla;
si os pidiese de comer,
dadle la carne salada;
si os pidiese de beber,
dadle la hiel de retama.
Y la encerraron al punto
en una torre muy alta.
Delgadina se asomó
por una estrecha ventana;
desde allí vió á sus hermanos
jugando al juego de cañas.
—Hermanos, por compasión
dadme un poquito de agua,





que el corazón tengo seco
y á Dios entrego mi alma.
—Quítate de ahí, Delgadina,
que eres una descastada;
si mi padre el rey te viera,
la cabeza te cortara.
Delgadina se quitó,
muy triste y desconsolada;
luego se volvió á asomar
á aquella misma ventana;
á sus hermanas las vió
bordando ricas toallas.
—Hermanas, por compasión,
dadme un poquito de agua,
que el corazón tengo seco
y á Dios entrego mi alma.
—Quítate de ahí, Delgadina,
que eres una descastada;
si mi padre el rey te viera,
la cabeza te cortara.
Delgadina se quitó,
muy triste y desconsolada;
cuando se volvió á asomar
á aquella estrecha ventana,
á su madre apercibió
hilando copos de lana.
—Madre mía, madre mía,
dadme un poquito de agua,
que el corazón tengo seco
y á Dios entrego mi alma.
—Venid, corred, mis criados,
á Delgadina dad agua,
unos en jarros de oro,
otros en jarros de plata.
Cuando llegaron á ella,
la encontraron muy postrada;

la Magdalena, á sus pies,
cosiéndole la mortaja;
el dedal era de oro,
las agujitas de plata;
los ángeles del Señor
bajaban ya por su alma;
las campanas de la gloria
ya por ella repicaban.





IV

JUEGOS DE CORRO

ECHAR SUERTES

En muchos de estos juegos se echan suertes para determinar quién *paga.* Un niño se esconde en la mano una piedrecita ó si no varias pajas de distinta longitud y muestra únicamente las puntas. Al que le sale la china ó la paja más corta, paga. He aquí los versillos que dicen al sortear los dos puños cerrados, en los cuales está la suerte:

Palomita blanca,
dime la verdad:
en éste ó éste,
ó en éste estará.

—

Guinda—cereza,
madroños—y fresa;
que se me abra—ésta.

—

Titá, titá, laritón,
tres gallinas y un capón;
el capón estaba muerto,
las gallinas en el huerto.
Ris, rás,
fuera estás.



Estaba la pastora...



Niña:

A Francia vuelvo, señoras,
á los palacios del rey,
que las hijas del rey moro
no me las dejaron ver.

Corro:

Vuelva, vuelva, caballero,
no sea tan descortés.
De las tres hijas que tengo,
tome la que guste usted.

La niña, eligiendo:

Esta tomo por esposa,
por esposa y por mujer;
me ha parecido una rosa,
me ha parecido un clavel.

Corro:

Lo que tengo que rogarle
es que me la cuide bien.



Niña:

Bien tratadita estará
y bien comidita también;
sentada en silla de plata,
bordando encajes de rey.
Azotitos con correas
cuando sea menester,
y una perita en la boca
á las horas de comer.

VARIANTE

A la cinta, cinta de oro,
cinta de oro de mi rey,
que me han dicho en el camino...

(Sigue como la anterior.)

SAN SERENÍN

San Serenín del Monte,
San Serenín, cortés,
yo como buen cristiano,
yo me arrodillaré.
(Se arrodillan.)

San Serenín del Monte,
San Serenín, cortés,
yo como buen cristiano,
yo me sentaré.
(Se sientan.)

San Serenín del Monte,
San Serenín, cortés,
yo como buen cristiano,
yo me levantaré.
(Se levantan.)



San Serenín del Monte,
San Serenín, cortés,
yo como buen cristiano,
yo me persignaré.
(Se santiguan.)

San Serenín del Monte,
San Serenín, cortés,
yo como buen cristiano,
yo te saludaré.
(Se saludan con una gran reverencia.)

REMEDANDO OFICIOS

San Serení,
á la buena, buena ví,
hacen los zapateros
así, así, así, (Los imitan.)
así me gusta á mí.

San Serení,
á la buena, buena ví,
hacen las costureras
así, así, así, (Las imitan.)
así me gusta á mí.

Y de este modo los demás oficios: planchadoras, carpinteros, campaneros, herreros, etc.

RIS, RAS

Cuando los carpinteros
cogen la sierra,
sacan pequeños trozos
de la madera,
y hacen ris (Lo imitan.)
y hacen ras,
y en astillas chiquitas
partiéndola van.

Llegan los aprendices
con las espuertas,
retiran las virutas,
cogen la sierra,
y hacen ris (Lo imitan.)
y hacen ras,
y en astillas chiquitas
partiéndola van;

LA CARRASQUIÑA



Este baile de la carrasquiña
es un baile muy disimulado,
que en hincando la rodilla en tierra
todo el mundo se queda parado.
(Hacen todo esto.)
A la vuelta, á la vuelta, Madrid,
que este baile no se baila así;
que se baila de espaldas, de espaldas,
pues menea, menea esas faldas,
pues menea, menea esos pies,
á la vuelta se baila al revés.

PINTO, PINTO

Las manos tendidas hacia la directora, que las va pellizcando.

Pinto, pinto,
gordo, pinto,
cuenta las vacas,
que son veinticinco.
¿Por qué lugar?
Por Portugal.
¿Por qué calleja?
Por moraleja.
Esconde la mano
que viene la vieja.
Esconden las manos.

La directora:

—¿Y las manos?
—Se las comió la gatita.
—¿Y las manazas?
—Se las comió la gataza.
—Id á buscarlas.

Muestran las manos y dicen:

Aquí están,
que la gatita
nos las volvió á dar.

La del centro:

Isabelita me llamo,
soy hija de labrador;
como voy y vengo al campo,
no le tengo miedo al sol.
Este corro es un jardín
y las niñas son las rosas,
y como jardinerita,
escojo la más hermosa.

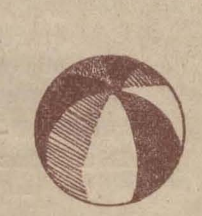
EL CANCÓN

Corro:

El cancón, señoras,
vino de la Granja,
y trajo madroños
para doña Juana.

Se sueltan. Cada niña da la mano á la del lado.

La mano derecha
y luego la izquierda.
Después este lado
(Inclinándose hacia la derecha.)
y luego al contrario.
(Hacia la izquierda.)
Y ahora una vuelta
con su reverencia.
(Hacen esto.)



Apártate á un lado,
(Se sueltan las manos.)
que me da vergüenza.
(Se apartan.)

Vuelven á formar el corro:

Toc, toc, á la puerta llaman,
toc, toc, yo no salgo á abrir;
toc, toc, ¿si será el cancón,
toc, toc, que vendrá por mí?

La del centro:

¡Te busco
y no te encuentro,
corazón triste!
Parece que juguemos
al escondite.

Corro:

Ven á mis brazos,
te estrecharé.
Ande la rueda,
búscala bien.

La del centro:

Alto la rueda,
ya la encontré.
Sólo á esta niña
me abrazaré.

LA MARIPOSA

La que hace de mariposa, en el centro del corro; su falda la tienen cogida las demás. El corro está parado. Una niña da vueltas por fuera de él, y canta:

—¿Quién es esta gente
que pasa por aquí?
Ni de día ni de noche
me deja dormir.

La del corro:

—Son las hijas del rey moro,
que vienen por doña Ana.
Doña Ana no está en casa,
que está en el jardín,
abriendo la rosa,
cerrando el jazmín.

(Ocultan con la mano á la mariposa.)

La de fuera:

—Mariposa,
vestida de rosa,
á la luz del candil.
¿Está mi mariposa aquí?

El corro:

—Sí, señor.
—¿Cuántas camisas ha hecho?



—Una.
—Pues cuando vuelva que sean dos.

Da una vuelta y pregunta de nuevo:

—Mariposa,
vestida de rosa, etc.
¿Cuántas camisas ha hecho?

El corro:

—Dos.
—Pues cuando vuelva que sean tres.

Así, aumentando el número, se repite las veces que se quiera. Después, dicen:

—Estando doña Ana
sentada en el vergel,
cogiendo rositas
al amanecer,
tapar y esconder,
tapar y esconder.

Se sienta la mariposa, la cubren con su falda y echan á correr perseguidas por la de fuera. La primera á quien coge hace de mariposa. La de antes ocupa el lugar de la de fuera.

VARIANTE

—Somos los ladrones,
que venimos por doña Maricuela.
—Doña Maricuela no está aquí,
que está en el jardín...

OTRA MARIPOSA



—Mariposita,
la más rebonita
de Mayo y Abril,
¿cuántos dedos hay aquí?

Pregunta una niña á la del centro, señalando sobre su cabeza un número de dedos. Si no acierta se prosigue, y si acierta paga la que preguntó.

LA TORRE

El corro representa una torre, y da vueltas alrededor de una niña: la bella Margarita. La persigue otra que va por fuera.

CORRO.—Defendamos á nuestra señora.
TODAS.—*Don Pero, don Pero, don Pero.*
CORRO.—Defendamos á nuestra señora.
TODAS.—*Don Pero, don Pero, don Pero.*
LA PERSEGUIDORA.—¿Dónde está la bella Margarita?
TODAS.—*Don Pero, don Pero, don Pero.*
LA BELLA MARGARITA.—Dentro está de su torre.
TODAS.—*Don Pero, don Pero, don Pero.*
LA PERSEGUIDORA.—¿Y no se podría entrar?
TODAS.—*Don Pero, don Pero, don Pero.*
LA TORRE.—Ganarlo era preciso.
TODAS.—*Don Pero, don Pero, don Pero.*
LA PERSEGUIDORA.—¿Y bastaría una piedra?
(Separando del corro á una de las niñas.)
TODAS.—*Don Pero, don Pero, don Pero.*
LA TORRE.—Una piedra no basta.
TODAS.—*Don Pero, don Pero, don Pero.*
LA PERSEGUIDORA.—¿Y bastarán dos?
(Apartando á otra niña.)
TODAS.—*Don Pero, don Pero, don Pero.*
LA TORRE.—Dos piedras no bastan.
TODAS.—*Don Pero, don Pero, don Pero.*
LA PERSEGUIDORA.—¿Y bastarían tres?
(Aparta á otra niña.)
TODAS.—*Don Pero, don Pero, don Pero.*
LA TORRE.—Tres piedras no bastan.

Así va separando del corro á todas las niñas. La última se abraza á la bella Margarita, para defenderla con su cuerpo.

Dos niñas: la una, fuera del corro, es la panadera; la otra, en el centro del corro, es su criada Mariquita, que cuenta con todas las simpatías. La panadera está lejos, según advierte el corro:

—Mariquita, baila,
que se fué tu ama.



Mariquita tira el cedazo y se pone á bailar. Llega la panadera, pero el corro lo avisa:

Mariquita, cierne,
que viene, que viene.

La panadera, desde fuera del corro, tiene con su criada este diálogo:

—Mariquita, ¿qué haces?
—Estoy amasando.
—Me dijo un pajarillo
que estabas bailando.
—Si encuentro al pajarillo,
le cortaré el piquillo.

Se aleja otra vez, y el corro lo ratifica:

—Mariquita, canta,
que se fué tu ama.

Mariquita, que había recogido el cedazo, lo tira de nuevo y comienza á cantar.

Mariquita, cuece,
que viene, que viene.



Avisa el corro, y efectivamente, llega la panadera:

—Mariquita, ¿qué haces?
—Estoy trabajando.
—Me dijo un pajarillo
que estabas cantando.
—Si encuentro al pajarillo,
le cortaré el piquillo.

Y así, Mariquita salta, corre, se sienta, duerme y hace todas las travesuras que se le ocurren, hasta que al fin acaba por poner los panes en el horno:



—Mariquita, cuece,
que viene, que viene.
—Mariquita, ¿qué haces?
—Estoy cociendo.
—Me dijo un pajarillo
que estabas durmiendo.
—Si encuentro al pajarillo,
le cortaré el piquillo.

La panadera no se convence ahora. Hace como que revisa los panes, los encuentra mal, quiere entrar para castigarla; pero el corro, estrechándose más cada vez, le cierra el paso. Si logra entrar, pagan las dos niñas por entre las cuales pasó.

VARIANTE

—Madre, queremos comer.

Dice el corro, dirigiéndose á la niña de afuera.

—Mariquita,
toma pan y miel,
y da á mis hijas
lo que es menester.

Contesta la de afuera, y se marcha.

—¡Tomad pan y hiel!

Dice, yendo de una á otra, Mariquita.

¡Tomad pan y miel,
y no lo digáis á nadie,
tomad pan y hiel!
—Mariquita,

Pregunta al volver la madre.

¿diste de comer á mis hijas?
—Sí, señora, pan y miel.
—No, señora, pan y hiel.

Replica el corro.

—¡Toma pan y hiel!



Y la madre persigue á Mariquita, entrando y saliendo ambas á través del corro.



El zapatero, en medio del corro:

—Señoritas, ¿adónde van ustedes?

Corro:

—Zapatero, vamos á pasear.

Zapatero:

—Señoritas, los zapatos se rompen.

Corro:

—Zapatero, usted los compondrá.

Zapatero:

—Señoritas, ¿y quién ha de pagarlos?

Corro:

—La primera que cojas á la pata coja.

El zapatero, dando una vuelta al corro á pie cojuelo:

—Cazo, cazo, cazo,
cazo, cazo, cazo,
contigo me caso.

Elige á una niña, y la elegida hace de zapatero.

DE OTRO MODO

El zapatero, sentado en el centro del corro:

—Niñas hermosas
como las rosas,
estos zapatos
quiero probaros.



Se acercan las niñas y huyen antes de que las coja.

—Zapatero, zapatero,
que en medio estás
de este ruedo,
tus zapatos probarás
á aquella á quien cogerás.

LAS ESTATUAS

Como el anterior. En el centro del corro hay dos ó tres muchachos en determinada actitud, como si fueran estatuas. El escultor se marcha, y apenas desaparece, comienzan las estatuas á saltar, hasta que, al verle venir, vuelven corriendo á su sitio. Lo advierte el escultor, quiere castigarlas, y no le deja pasar el corro.

LA VIUDITA

En el centro del corro la que hace de viudita.



Corro:

—Soy viudita,
lo manda la ley,
quiero casarme
y no encuentro con quién.

La viudita, eligiendo:

—No es contigo, ni contigo,
ni contigo, ni contigo;
sólo contigo me casaré.

Abraza á la elegida, se abrazan las demás, y la que se queda sin pareja hace de viudita.

ANTIGÜEDAD: En Grecia, el *Corro de los besos,* citado por Pólux.

LA VIUDITA DEL CONDE LAUREL

Corro:

—Hermosas doncellas,
que al prado venís,
á coger las flores
de Mayo y Abril.



La viudita:

—Yo soy la viudita
del conde Laurel,
deseo casarme,
no encuentro con quién.

RETUNTÚN



Corro:

Las cortinas de mi alcoba
son de terciopelo azul,
y entre cortina y cortina
pasa una raya de luz.
Coche de oro
para el moro.
Coche de plata
para la infanta.
Retuntún,
que te vuelvas tú.

La designada se vuelve de espaldas, y así sigue dando vueltas con las otras. Se repite sucesivamente con las demás.

DE VERDE LIMÓN

La niña del centro:

—¿Mi comadre la de arriba?

Corro:

—¿Qué manda la de abajo?
—¿Mi compadre vino?
—Vino; sí, señora.
—¿Y qué trajo?
—Un cordón.
—¿De qué color?
—De verde limón.



Todas, saltando:

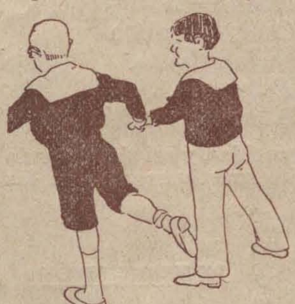
Sopita y pon,
de verde limón.
Sopita y pon,
de verde limón.

LAS OREJAS

Lagarto pinto
vendió la vaca
en veinticinco.
¿En qué lugar?
En Portugal.

¿En qué calleja?
La moraleja.
Agárrate, niña,
de mis orejas.

Hacen como si se agarrasen de las orejas. Vuelven á cogerse de las manos y continúa el juego.



LA RUEDA DE LAS COCES

Ande la rueda,
y coces en ella.

Un chico fuera del corro ha de coger á otro que está dentro. Cuando intenta entrar le amenazan los otros con el pie. Si pasa, pagan los que no lo impidieron.

ANTIGÜEDAD.—Descrito en la *Iliada*.

LA LANZADERA Y EL TEJEDOR

Una niña hace de lanzadera, otra de tejedor, y van entrando y saliendo á través del corro, cada vez por un lado, como si al perseguirse labrasen un tejido. Si intentan cruzar por otro sitio, se lo impide el corro.

¡QUE NO SE VEA!

Una niña con los ojos vendados y una varita en la mano, en el centro del corro.

Corro.—Ande la rueda;
¡que no se vea,
que no se vea!
—Pare la rueda.

Dice la niña á las pocas vueltas; avanza á tientas y alarga la varita. La niña más próxima la coge por la punta, se la lleva á la boca y da un grito, procurando disimular la voz. Si la conoce, paga.

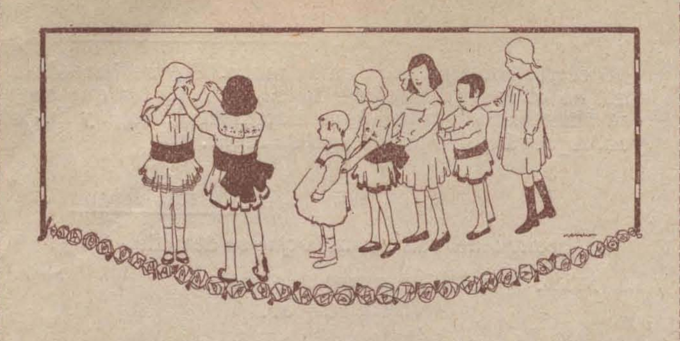
EL TORO DE LA SOGA

El corro, con una soga en la mano. El que hace de toro, en el centro. Al correr hacia un lado, los que se ven amenazados sueltan inmediatamente la soga y huyen. Aquel á quien pilla ocupa su lugar.

LA DESPEDIDA

En el centro del corro la niña que se despide.

LA NIÑA. Adiós, amigas mías,
me voy á retirar.
LAS DEMÁS. Espérate un poquito,
que vamos á jugar.
LA NIÑA. Por hoy no me es posible.
LAS DEMÁS. Pues ¿qué tienes que hacer?
LA NIÑA. Lo que mi buena madre
se sirva disponer.
Me ha dicho que en mi casa
en punto esté á las seis,
y el motivo las niñas
no han de saber cuál es.
No quise averiguarlo,
pues sólo es mi deber
á mi querida madre
al punto obedecer.
LAS DEMÁS. Razón tiene esta niña;
y así, sin vacilar,
debemos aplaudirle
su modo de pensar.
LA NIÑA. A casa voy al punto,
pues es mi obligación.
Un beso quiero daros.
LAS DEMÁS. Nosotras, á ti, dos.
(Se besan.)
LA NIÑA. Adiós, amigas mías.
LAS DEMÁS. Adiós, adiós, adiós.



V

OTROS JUEGOS CON CANCIONES

AL ALIMÓN

Ora, lirón, lirón,
caídas son las puentes,
mandadlas adobar.

LEDESMA (Siglo XVII)

Una fila de niñas cogidas de las manos. Enfrente, dos niñas solas que llevan un nombre de flor: rosa y jazmín, por ejemplo. Unas y otras avanzan y retroceden según van cantando.

Las dos niñas:

Al alimón, al alimón,
que se ha roto la fuente.

Las demás:

Al alimón, al alimón,
mandadla componer.

Las dos:

Al alimón, al alimón,
no tenemos dinero.

Las demás:

Al alimón, al alimón,
nosotras lo tenemos.



Las dos:

Al alimón, al alimón,
¿de qué es ese dinero?

Las demás:

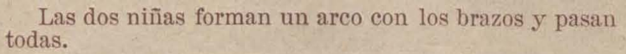
Al alimón, al alimón,
de cáscaras de huevo.

Las dos:

Al alimón, al alimón,
pasen los caballeros.

Las demás:

Al alimón, al alimón,
nosotras pasaremos.



Las dos niñas forman un arco con los brazos y pasan todas.

—¿Con quién quieres ir,
con rosa ó con jazmín?

Se pregunta á la última. Elige y se coge de la cintura de aquella que eligió. Así van haciendo las demás. Cuando han pasado se ponen en dos filas, frente á frente; la rosa y el jazmín se cogen de las manos y tiran todas para ver quién puede más.

LA PUERTA DE ALCALÁ

Como el anterior.



Las dos niñas:

A la víbora, víbora
del amor,
por aquí podéis pasar.

Las otras:

Por aquí yo pasaré,
y una niña dejaré.

Las dos:

¿Y esa niña cuál será,
la de *alante* ó la de atrás?



Las otras:

La de *alante* corre mucho,
la de atrás se quedará.

Las dos:

Pásame, sí,
pásame ya
por la puerta de Alcalá.

SIRENITAS DE LA MAR

Como el anterior.

—Di, sirena de la mar,
si nos dejarás pasar.
—Si pasar aquí queréis,
una prenda dejaréis.
—¿Y esa prenda cuál será,
la de *alante* ó la de atrás?

Continúa como el anterior.

EL CUBILETERO

Lo mismo que los anteriores.

—Uvas traigo que vender,
las uvas del cubiletero.
Uvas traigo que vender,
las uvas del cubiletero real.
—¿A cómo dais las uvas
del cubiletero?
¿A cómo dais las uvas
del cubiletero real?
—A veinte monedas,
las uvas del cubiletero.
A veinte monedas,
las uvas del cubiletero real.
—Si nos dejan pasar,
con las uvas del cubiletero.
Si nos dejan pasar,
con las uvas del cubiletero real.



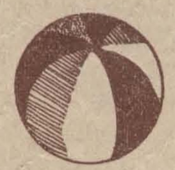
Prenda dejaréis,
con las uvas del cubiletero.
Prenda dejaréis,
con las uvas del cubiletero real.

VARIANTE

Con otro estribillo.

Uvas traigo que vender
del moratín,
de mi amor, de mi amor,
del moratín, etc.







AMBÓ, HATÓ

La misma fila de niñas, y enfrente una niña sola. Van y vienen.

La niña sola:

—Ambó, ható,
matarile, rile, rile,
ambó, ható,
matarile, rile, ro.

Las demás:

—¿Qué quiere usted?
matarile, rile, rile,
¿qué quiere usted?
matarile, rile, ro.

La niña:

—Quiero un paje,
matarile, rile, rile,
quiero un paje,
matarile, rile, ro.

Las demás:

—Escoja usted,
matarile, rile, rile,
escoja usted,
matarile, rile, ro.

La niña:

—A... puse el don,
(La que elija.)
matarile, rile, rile,
A... puse el don,
matarile, rile, ro.

Las demás:

—¿Qué le da usted?
matarile, rile, rile,
¿qué le da usted?
matarile, rile, ro.

La niña:

—Una muñeca de oro,
(O lo que quiera ofrecerle.)
matarile, rile, rile,
una muñeca de oro,
matarile, rile, ro.

Si lo acepta, cantan:

—Dice que sí,
matarile, rile, rile,
dice que sí,
matarile, rile, ro.

Y si no acepta:

—Dice que no,
matarile, rile, rile,
dice que no,
matarile, rile, ro.

Le ofrece otro regalo, hasta que le satisface, y entonces dice:

—Tráigala usted,
matarile, rile, rile,
tráigala usted,
matarile, rile, ro.

Se la entregan:

—Tómela usted,
matarile, rile, rile,
tómela usted,
matarile, rile, ro.

ENHEBRANDO LA AGUJA

Dos niñas, formando un arco con los brazos, son la aguja. Las demás, en hilera, cogidas de la cintura, son el hilo.



—Una, dos, tres,
enhebremos la aguja
con hilo escocés.

Y pasan por el arco que forma la aguja. Las dos primeras que pasaron hacen de aguja, y vuelven á pasar las otras.

—Dos, tres y cuatro,
enhebremos la aguja
con hilo barato.

Se repite el juego con las dos primeras que acaban ahora de pasar.



El milano

OLIVÉ Y SUS HIJAS

Olivé con sus hijas, todas en fila, cogidas de las manos. Enfrente una niña que le dice:



—¡Qué hermosas hijas tienes,
Olivé Bové!
¡Qué hermosas hijas tienes,
Olivé Bové!

Olivé:

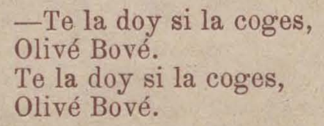
—Mucho más que las tuyas,
Olivé Bové.
Mucho más que las tuyas,
Olivé Bové.



Niña:

—¿Me querrías dar una,
Olivé Bové?
¿Me querrías dar una,
Olivé Bové?

Olivé:



—Te la doy si la coges,
Olivé Bové.
Te la doy si la coges,
Olivé Bové.



Niña:

—Ahora voy á cogerla,
Olivé Bové.
Ahora voy á cogerla,
Olivé Bové.

Se cogen todas de la cintura y la niña persigue á la última, como en el milano.



¿CUÁNTOS DEDOS HAY ENCIMA?

«Bucca, bucca quot sunt hic», decían en tiempos de Petronio.

TYLOR

De codín, de codón,
¿cuántos dedos tienes en tu corazón?

LEDESMA (Siglo XVII)

La que paga, de rodillas, con la cabeza apoyada en el regazo de la directora, que está sentada. Las demás le dan palmadas en la espalda.

—Recotín, recotán,
de la vera, vera, van.
Del palacio á la cocina;
¿cuántos dedos hay encima?

Una de las niñas marca los dedos que ha de adivinar.

Si hubieras dicho...

(Los que sean.)

lo hubieras adivinado.
Recotín, recotán,
de la vera, vera, van.



Así hasta que acierta. Paga entonces la que indicó los dedos.

VARIANTE

—María Andana, la cuartana,
¿dónde vas tan de mañana?
Del palacio á la cocina, etc.

LAS FIGURAS

En vez de adivinar el número de dedos, hay que acertar lo que se representa con la mano. La mano combada, con la palma hacia arriba, es *cazuela*. Puesta hacia abajo, *campana*. El índice, punta hacia abajo, *agujita*. Hacia arriba, *bayoneta*. El puño cerrado, *martillo*. El gordo y el índice enarcados como una anilla, *buñuelillo*. El índice y el del corazón rígidos, uniéndose y separándose, *tije-*

ras. El puño cerrado, con el dedo gordo hacia arriba, *porrón*, etc.

En lugar de «¿Cuántos dedos hay encima?», se pregunta: «¿Qué marca la mano encima?»

ANTIGÜEDAD.—Fouquières, en *Jeux des anciens*, reproduce una pintura egipcia con este juego.

ACEITERA, VINAGRERA

La que paga, como en el juego anterior, de rodillas. Las demás le dan palmadas y hacen lo que indican los versillos.



Aceitera,
vinagrera,
ras con ras;
amagar y no dar.
(No deben golpearla.)
Dar sin duelo,
(Fuertemente.)
que se murió
mi abuelo.
Dar sin hablar,
(La palmada antes de decir el otro verso.)
que se murió
mi tío Baltasar.
Dar sin reir,
(Paga quien se ría.)
que se murió
mi tío Crispín.
Un pellizquito
(La pellizcan.)
y echad á volar.

Corren á esconderse. Va á buscarlas la que paga, y aquella á quien coge ocupa su puesto.

PIPIRIGAÑA

—Pipirigaña,

(Dice el director señalando una tras otra las manos de los niños, sentados en torno de una mesa.)

mata la araña,
un cochinito
bien peladito.
¿Quién lo peló?
La pícara vieja
que está en el rincón.
Alza la mano,
que te pica el gallo,
con un moño azul
y el otro canario.

El niño cuya mano coincidió con el último verso se pone la mano en la frente. Se repite con los demás.



PUN, PUÑETE

Los puños uno sobre otro, formando pila.

—¿Quién es éste?

(Pregunta el director, señalando el puño de abajo.)

—Pun, puñete.

(Contestan los demás.)

—¿Y éste?
—Cascabelete.
—¿Y éste?
—Pun, puñete.
—¿Qué hay aquí dentro?

(Al llegar al de arriba.)

—Oro y plata.
—Quién lo guarda?
—La gatita parda.
—El que se ría paga.

Forman una bocina con las manos, soplan y hacen cosas para provocar la risa, y que pague el que se ría.

Cuando son niñas, después de «¿Quién lo guarda?» «La gatita parda», dice la directora:



—Arriba, sobre la chimenea,
hay una olla de cocos llena.
La que se ría primero
que se los coma.

Giran muy aprisa las manos, haciendo que hilan:

Ru, ru, ru... ovillos.
Ru, ru, ru... ovillejos.
Ru, ru, ru... madejas.

Pagan las que se ríen.

ZAPATILLO, ZAPATAZO

En filá, avanzando un pie. El director va por delante de ellos:

—Zapatillo, lindillo, lindazo, (Dice.)
el que se descuide lleva un zapatazo.

Al oir «zapatazo», deben todos retirar el pie; el que no lo hace paga prenda.

EL MOLINO

Se cogen de las manos dos niñas, juntan las puntas de los pies, se dejan caer hacia atrás y comienzan á dar vueltas.

El molino,
lleno de agua;
y la rueda,
anda que anda.

Apresuran las vueltas.

Anda, anda,
anda, anda.

Y repiten:

El molino, etc.

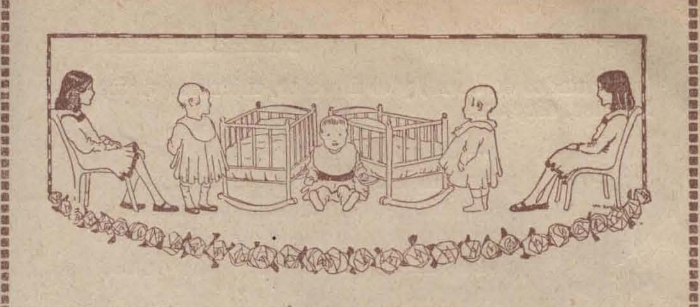


CANELA

Como el anterior, pero jugado por muchachos.

—¿Quién es tu padre?
—Vinagre.
—¿Y tu madre?
—Canela.
—Titirinela.
—Canela.
—¡Canela!

Y así á cada vuelta, aumentando la velocidad.



El molino

A ESCONDER EL PIE

Sentados en corro, y el director, mientras va tocando los pies, dice así:



—La gallina puritana
pone un huevo á la semana;
pone uno, pone dos, pone tres,
pone cuatro, pone cinco,
pone seis, pone siete, pone ocho,
pone nueve, pone diez;
la gallina puritana
te manda esconder el pie.

Lo esconde aquel á quien tocó al decir este último verso, y se sigue así con los demás.

LOS PELLIZCOS

El director va pellizcando las manos de los chicos, mientras dice:

—Piquili, piquili,
mi hermanita
me compró
una camisita.

Tú de oro,
tú de plata;
salte tú
por la puerta falsa.

Esconde la mano el niño á quien pellizcó al decir el último verso, y así prosigue con los otros.

ANTÓN PERULERO

Sentadas en corro. La directora ha señalado á cada una un oficio.

Antón, Antón,
Antón Perulero,
cada cual,
cada cual

atienda su juego,
atienda su juego.
Y la que no atienda
ha de pagar prenda.

Imita un oficio la directora, y la que lo tiene debe remedarla en seguida, ó si no, paga prenda.

LAS RAYAS

Se dicen estos versillos haciendo rayas en un papel, según indican los guiones. El número de rayas ha de ser el que marcan los versos finales.

Ero—ero—ero—
tú—que—vas—
por—aquel—cerro—
dale—voces—
al—boyero—
que—me—traiga—
los—cencerros—.
¿Qué—cencerros?—
Veintitrés—
sin—contar—.





Una—dola—
trela—catola—
quina—quineta—
vino—la—reina—
con—su—peineta—
cuadrín—cuadrón—
cuéntalas—bien—
que—las—veinte—son—.

También se dicen saltando la comba y jugando á las *chinas*.

LA COMBA

La niña coge en cada mano los extremos de una cuerda, la voltea, y cuando toca en el suelo, salta. Hay quien la hace pasar dos y hasta tres veces durante el salto. Otras cruzan los brazos, formando entonces la cuerda lo que se llama *cruz de Malta;* otras saltan hacia atrás; á pies juntillas; dando vueltas; avanzando; retrocediendo; á paso corto; á paso largo; fijas en un sitio. Esta es la cuerda llamada de *á uno.*



En la cuerda de *á dos,* salta una pareja, haciendo lo que en la de *á uno.*

La cuerda grande la voltean dos niñas, una á cada extremo. Las otras van *entrando* á saltar; y abren los brazos, los cruzan, brincan á pie cojuelo, con los pies juntos, alternando uno y otro, dando vueltas, recogiendo algo del suelo, y hasta hay quien salta al mismo tiempo con su cuerda de *á uno.* *Victoria* es una fila de niñas que saltan inmediatamente una detrás de otra. *Dar tocino* es hacer que gire muy aprisa la cuerda.

Versillos que dicen mientras saltan:

Té, chocolate y café
para mi tío Manuel.
Tiro mi pañuelo al suelo
y lo vuelvo á recoger.
Voy á pedirte tres cosas:
pluma, tintero y papel,
para escribir una carta
á mi hermanita Isabel.

▫

Una, dos, tres,
cho;
una, dos, tres,
co;
una, dos, tres,
la;
una, dos, tres,
te.
Chocolate,
chocolate.

Un, de, troa,
vino, va,
cuatro,
cinco y seis;
anda, chiquita,
boquita de piñón,
si vas al río,
lávame el mantón;
ris, ras,
fuera estás.

▫

Unina, dosina,
tresina, cuartana,
color de manzana;
una, dos y tres,
salta del revés.

Se dicen también
jugando á las *chinas.*



LAS CHINAS

Las *chinas* son unas piedrecillas ó unas bolitas de cristal, en número de cinco. Se lanzan al aire y se recogen en el dorso de la mano derecha. Es *mano* la niña que recogió mayor número. Este era el juego en la antigüedad, y se llamaba *pentalita* (cinco piedras).

Ahora, la que es *mano* dice: «A mis unas»; y recogiendo todas las bolitas, siempre con la mano derecha, las deja caer de golpe. Coge después la bolita más próxima, la lanza á lo alto, y antes de que caiga, retira otra del suelo, vuelve la mano, y en la palma de ella ha de resbalar esta segunda bola, al mismo tiempo que cae allí también la que viene de arriba. Lanza nuevamente la bolita, retira del suelo otra, y vuelve á recogerlas como antes. Así va haciendo con todas las demás. Si la bolita que va por el aire cae fuera de la mano, ó si al retirar una de las del suelo se toca impensadamente á otra, se ha perdido, y hay que ceder las bolitas á la niña que sigue.



Si no ocurrió así, se pasa á la segunda parte del juego. Se dice: «A mis dos»; se dejan caer las *chinas*, y se lanza una á lo alto, como en la primera parte, sólo que ahora, en lugar de retirar una á una las bolitas del suelo, se retiran de dos en dos.

Tercera parte. Se dice: «A mis tres»; se dejan caer las *chinas*, se lanza una á lo alto, y se retiran tres de un golpe, y después la otra.

Cuarta parte: «A mi pon»; se lanza una *china* al aire, se ponen las otras cuatro en el suelo, y se retiran antes de que caiga la primera.

Quinta parte: «A mi puente» ó «á mi arco»; se apoyan en el suelo el índice y el pulgar de la mano izquierda, formando un puente; déjanse caer las *chi-*

nas, se lanza una á lo alto, y antes de que caiga, se hace pasar por el puente una de las del suelo. Se repite con todas las otras.

Pásame pronto,
lindo barquero;
ya poco falta;
bate los remos,

dicen las niñas mientras pasan los bolitas. La que consiguió todo esto tiene un juego, y entrega las *chinas* á la niña que le sigue. Gana la que hace más juegos. Hay otras figuras más complicadas; pero éstas son las corrientes.



Versillos que dicen mientras juegan:

En unas
matitas,
las flores
bonitas.

En dos,
la luna
y el sol.

Con tres hojas
de laurel,
tiro y vuelvo
á recoger.

Pon
en la tierra,
que pronto
estás fuera.

□

Tres veces uno,
tres veces tres,
la docena es.

□

Si vas á Madrid,
en la plaza Mayor
verás lechuguinos
bailar rigodón,
con zapato blanco
y media de seda;
ringo, rango,
ya estás fuera.

□

En la plaza Mayor
se rifará un gato;
á la una, á las dos,
á las tres y á las cuatro.

□

Una,
dos,
tiende
al sol
los pañuelos
de color;
los blancos,
en el romero.
Ris, ras,
fuera estás.



Se dicen también saltando á la comba.



GRIEGAS JUGANDO Á LAS CHINAS

(Pintura griega, conservada en el Museo de Nápoles)



AL TIRA Y AFLOJA

El juego de tira y afloja.
LEDESMA (Siglo XVII)

Se sujeta por las puntas un pañuelo bien tirante, y el director, pasando la mano por encima, dice:

—Al tira y afloja
perdí mi caudal;
al tira y afloja
lo volví á ganar.
¡Tira!

Hay que hacer lo contrario, ó sea aflojar, y cuando dice «¡afloja!», se tira. Paga prenda el que se equivoque.

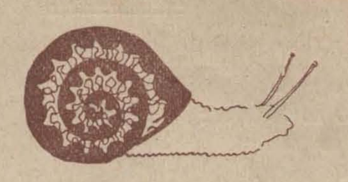
También se juega cogiendo cada niña una cinta, cuyo otro extremo lo tiene la directora.

SALTA, CABRILLA

Al paso.—El que paga se agacha, y los demás saltan por encima abriendo las piernas y apoyando las manos en su espalda. Avanza un paso, y vuelven á saltar; pero desde el sitio que ocupaba antes, marcado con una raya. Cuando ha avanzado cuatro pasos, se da un salto para aproximarse, y en seguida el otro por encima del muchacho. Paga el que pise la raya ó no salte bien.



A la corrida.—Se pone uno, lo salta otro, y se queda puesto; los salta otro, y se queda también. Cuando todos están puestos, se incorpora el primero, los salta, y se queda; se incorpora el segundo, y hace igual; y así sucesivamente, hasta que se cansan.



seis, el teatino;
siete, el caminante;
ocho, el estudiante;
nueve, el caballero;
diez, el majadero;
once, el muchacho;
doce, el borracho.

Se da el talonazo al decir en los primeros versillos la palabra *muerto*, ó al citar los números en los otros.

La coronilla.—Saltan sobre el que paga, con la gorra puesta del revés y evitando que caiga. Después vuelven á saltar y la lanzan de un cabezazo, procurando que no caiga sobre las otras.

A Rusia.—Se apoya el chico más fuerte en una pared, una reja ó un árbol, y otro monta en él, diciendo: «¡A Rusia, uno!» Sube sobre éste otro, y dice: «¡A Rusia, dos!» Descienden, se pone otro y comienzan de nuevo.

El maestro nuevo.—El director se lleva aparte al que paga, y le designa un oficio y una herramienta, que hará perder al jugador que la cite. Después se pone el que paga y van saltando los demás.

—Maestro nuevo tenemos—dice al saltar el primero de los muchachos—; ¿de qué oficio?

—Cerrajero—contesta el director.

—¿Y tiene buenos martillos?—pregunta saltando el segundo chico.

—Buenos tenemos—contesta el que paga.

—¿Y buenas limas?—dice el tercero.

—Buenas tenemos.

—¿Y buenas tenazas?—pregunta el cuarto.

—Aquí se paga eso—dice cediéndole su sitio el que paga.



Tenazas era la herramienta designada para que perdiese el que la citase.

A LA MONA

El que paga echa á correr detrás de los otros, que dicen:

—Mona rabona,
un cuarto me debes;
si no me lo pagas,
mona te quedes.

Aquel á quien coge hace de *mona,* y continúa el juego.

ATAJAR LA CALLE

Cogidos de la mano, bien extendidos los brazos, para alcanzar de uno á otro lado de la calle, avanzan cantando:



Atajar la calle,
que no pase nadie;
que viene mi abuelo
vendiendo buñuelos.
Villa, villa, villa;
que se hinquen de rodillas.

Se arrodillan.

Tolón, tolón, tolón,
las campanas de San Ramón.

Se levantan y prosiguen el juego.

EL PUENTE

Dos niños forman un arco con los brazos. Los demás pasan por él y dicen:

—Pasad tres veces,
pasad tres veces,
que á la tercera
caerá el puente.

A la tercera vez bajan los brazos los del puente y cogen un prisionero. Este prisionero y el que hagan después forman otro puente unos pasos más adelante, y así se continúa.



Al paso

¿Pares ó nones?—Hay que adivinar si es par ó impar el número de *chinas* que se ha escondido un niño en la mano.

Antigüedad.—Jugábase en Atenas y en Roma. Se ha conservado su fórmula latina: *¿Par ezt? ¿Non est?*

¿Fraile ó monja?—¿Fraile, monja,
ó capuchino que te coja?

Se pregunta al abrir un capullo de amapola, y si las hojas están aún blancas, es *monja*, si comienzan á teñirse, *fraile*, y si están ya rojas, *capuchino*.

¿Oro, plata, cobre ó nada?—Se pregunta arrancando una á una las hojas de una flor ó pasando las varillas de un abanico. Las niñas dicen estos otros versillos:

—Me casaré
con el hijo de un rey,
con un buen mozo,
con un tiñoso.

Moza,
casada,
viuda,
monja.

¿Cara ó cruz?—«¿Qué pides, cara ó cruz?», pregunta un niño, disponiéndose á lanzar una moneda al aire. Contesta el otro, y si la moneda, al caer, queda del lado que pidió, ha ganado.

Antigüedad.—Dice el señor Hernández Soto que antiguamente llamábase *Castilla ó León*, porque las monedas llevaban por un lado un castillo y por el otro un león. Después, hasta Isabel II, llevaron la efigie del monarca, y en el reverso cuatro lises cruzados, *cara* y *cruz*. *Caput aut navis* lo llamaban los romanos, según el ilustre erudito Giuseppe Pitré, porque las monedas llevaban un busto y una nave.





ni pan comer,
vete á esconder
detrás de la puerta
de San Miguel.

Se para, y el muchacho más próximo sale del corro y va á esconderse. Se repite hasta que se han ido todos. Los va á buscar y dice:

—Sal, salero,
vendrás caballero
en la mula de Pedro.

Si coge á alguno, le ha de llevar á cuestas.

LA OLLA

En el centro de un círculo trazado en tierra se pone un sombrero viejo, y al cuidado de él queda el muchacho que paga.

Los otros andan alrededor para ver si pueden sacar á puntapiés el sombrero. Si pilla á alguno, paga.

ANTIGÜEDAD.—Este juego y los dos anteriores se jugaron antiguamente.

EL LOBO Y LOS CORDEROS

El que hace de lobo persigue á los demás. Para salvarse se han de encaramar en algo que esté en alto: un banco del jardín, un ribazo, una baranda, un escalón.

Aquel á quien coge hace de lobo.



LOS COLORES

Una fila de niñas cogidas de las manos. La directora les ha repartido nombres de colores. Enfrente hay dos niñas, que hacen la una de ángel y la otra de demonio.

—Toc, toc—dice el ángel.

—¿Quién es?—pregunta la directora.

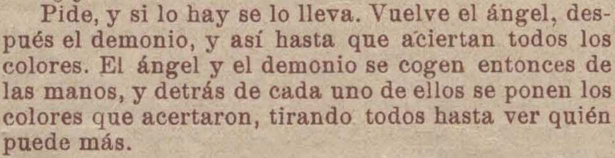
—El ángel con su palma.
—Qué quiere el ángel?
—Un color.
—¿Qué color?

El ángel pide un color, y se lleva á la niña que lo tiene. Si no se hubiera repartido este color, contesta la directora:

—No le hay.

Se retira el ángel y avanza el demonio.

—Toc, toc.
—¿Quién es?
—El demonio con su tenedor.
—¿Qué quiere el demonio?
—Un color.
—¿Qué color?



Pide, y si lo hay se lo lleva. Vuelve el ángel, después el demonio, y así hasta que aciertan todos los colores. El ángel y el demonio se cogen entonces de las manos, y detrás de cada uno de ellos se ponen los colores que acertaron, tirando todos hasta ver quién puede más.

LAS FLORES

La directora reparte entre las niñas nombres de flores. La que paga está lejos, para que no pueda enterarse. Después se la hace venir y se arrodilla de espaldas.

—Que venga la rosa—ordena la directora, tapando con las manos los ojos de la que paga.



Avanza de puntillas la niña á quien correspondió esta flor; toca en el hombro á la que paga y se retira. Las demás dicen, dando grandes palmadas:

—¡Chocolate por la mañana
y chocolate por la tarde!

Se levanta la que paga, coge de la mano á la niña que supone sea la rosa y la presenta á la directora.

—¿De dónde traes ese costal?



—Del molino.
—Tráelo, que es mío—
dice la directora si acertó.
Y si no acertó:
—Llévalo, que no es mío.

Se prosigue hasta que acierta, pagando entonces la que lleva el nombre de la flor.

JUAN RUBÍ

Los chicos llaman *Juan Rubí* á este mismo juego de las flores.

—¿Quién te dió?—preguntan.
—Juan Rubí.
—Tráemelo preso aquí.

Lo presenta como en *Las flores*.

—¿Qué traes ahí?
—Cepas.
—¿Secas ó verdes?
—Secas.
—Llévalas, que son malas. (Si no acertó.)
—Déjalas, que son buenas. (Si acertó.)

¡SOPLA, VIVO TE LO DOY!

Sopla vivo, te lo do, ¿para do?
LEDESMA (Siglo XVII)



Se enciende una pajuela, una ramita ó un papel muy retorcido y se apaga la llama, para que quede la brasa nada más.

—Sopla, vivo te lo doy;
si muerto me lo das,
tú lo pagarás.

Dicen al pasarse el palito con el ascua en la punta. Soplan, para avivar el fuego, y se apresuran á entregarlo. Aquel en cuya mano se apaga paga prenda.

SAN MIGUEL Y EL DIABLO

A un lado de una raya trazada en tierra se pone el que hace de San Miguel y al otro el diablo.

—San Miguel—dice el diablo—, por tus almas vengo; si no me las das, me las llevo.

—¿Por qué camino tiras?—pregunta San Miguel—. ¿Hacia la gloria ó al infierno?

—Yo, al infierno.

Se cogen de las manos y tiran. El que pasa la raya, pierde.

LA BODA DE DON JUAN PINTADO

—¿Sabe usted quién se casa?—dice un niño dirigiéndose al que está á su derecha.

—¿Quién se casa?

—Don Juan Pintado.

—¡Cómo! ¿Don Juan Pintado?

—Sí, señor; riendo, cantando y llorando.

Al decir riendo, ha de reir; cantando, ha de cantar, y llorando, ha de llorar.

Así van haciendo los otros. Paga prenda el que se equivoque ó se ría al decir lo de cantar y llorar.

TRANSFORMACIONES

—¿Quiere usted comprarme estos cántaros?—dice el niño que hace de vendedor, señalando á los otros que están en fila, con los brazos en jarras.

—¿Son fuertes?—pregunta otro muchacho que hace de comprador.

—Véalo usted.

Va á examinarlos y los brazos se doblan.

—¡Pero si estas asas se rompen!

—Vamos á ver—contesta el vendedor, y al ir tocando los brazos, se mantienen tiesos.

—¿Ve usted como son fuertes?

Ajustan el importe y simula marcharse á su casa el comprador en busca del dinero. Al regresar, han

levantado los niños el brazo derecho, con el puño cerrado y el índice hacia arriba, representando la mecha de una vela.

—¿Sabe usted que se han vuelto velas?—dice el vendedor.

—¿Y son buenas?

—Pruébelas usted.

Se repite el juego de antes.

—¡Pero si se doblan!

—¡Qué se han de doblar! ¿Ve usted como no?

Se marcha el comprador otra vez, y al regresar, se encuentra con que las velas se han convertido en aspas de molino, en pájaros, en colchones, en carretillas, en todo lo que se les ocurra imitar, hasta que, por último, termina el juego de este modo:

—¿Sabe usted que se han vuelto perros?

—¿Y muerden?

—Véalo usted.

Inmediatamente se le abalanzan los niños y corren tras él hasta que los llama el vendedor.

¡ESE ERA YO!

—Paseando por la calle Mayor, vi... ¿qué vi?—pregunta el que paga, dirigiéndose al de su derecha.

—Un chiquillo muy tieso—le contestan.

—¡Ese era yo!—dice el que paga, y dirigiéndose á los demás, va repitiendo la pregunta. Le respondan lo que le respondan, siempre ha de decir: «¡Ese era yo!» Después ocupa su lugar el que le sigue, y van alternando.

LOS GALEONES

Un niño con las manos en la espalda bien asidas; otro se monta allí, pasa los brazos y le tapa los ojos con las manos. La posición de estos brazos recuerda el espolón de una nave. Fórmanse más parejas como ésta y se embisten unas á otras.

ANTIGÜEDAD.—El juego de la *Encotilla* entre los griegos.

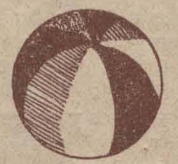
El jardín.—Las niñas toman nombres de cosas de jardín: regadera, rastrillo, maceta, fuente, plantío, etcétera. La directora improvisa una relación que pasa en un jardín, y, al citar una de aquellas cosas, la que lleva su nombre lo repite.

El ferrocarril.—Se reparten estos nombres: máquina, ténder, vagones, ruedas, estación, telégrafo, etc.

La casa en construcción.—Ladrillos, yeso, piqueta, tejas, andamio, tabiques, etc.

El caminante.—Posada, carro, botas, bastón, sombrero, mochila, carretera, atajo, montes, barranco, etc.

La habilidad del director al inventar y referir estas historias no tiene otro objeto que sorprender á los demás para pillarles desprevenidos y que paguen prenda.



EL HERRERITO

Si quieres ser herrero como yo,
machaca con un mazo,
que así hago yo.

LEDESMA (Siglo VXII)

El director pregunta al que tiene á su derecha:

—¿Es usted herrerito como yo?

—Sí, señor.

—Pues machaque con un mazo, como hago yo.

Se golpea con el puño sobre el muslo derecho.

—¿Es usted herrerito como yo?—vuelve á preguntar.

—Sí, señor.

—Pues machaque con dos mazos, como hago yo.

Se golpea con los dos puños. Sigue el juego *machacando con tres mazos*, ó sea golpeándose con ambos puños y moviendo el pie derecho. Después *machacando con cuatro mazos*, golpeándose con los puños y moviendo los dos pies. Y por último, *con cinco mazos*, levantándose y sentándose al mismo tiempo que se golpea con los puños y mueve los pies. Paga prenda el que se equivoca.



Como el anterior, para niñas.

—Vino de la China un navío
y me trajo un abanico.

Dice la directora, abanicándose con la mano derecha. Lo repiten las demás:

—Vino otro navío
y me trajo dos.

Se abanica con las dos manos.

—Vino otro navío
y me trajo tres.

Se abanica con las dos manos y mueve un pie.

—Vino otro navío
y me trajo cuatro.



Se abanica con las dos manos y mueve los dos pies.

—Vino otro navío
y me trajo cinco.

Hace todo lo anterior y mueve la cabeza.

—Vino el último
y me trajo seis.

Además de lo anterior, se levanta y se vuelve á sentar.

□

En Extremadura, según el señor Hernández Soto, dicen así:



—Mi marido fué á la Habana
y me trajo un abanico.
—Por la gracia de Dios,
me trajo dos.
—Y un San Miguel
que meneaba un pie.
—Por la gracia de Dios,
meneaba los dos.
—Y una Santa Teresa
que meneaba la cabeza.



EL HUERTO



Los niños se reparten nombres de frutas. Al director hay que hablarle siempre de usted. Los niños se hablan de tú, lo mismo que el director á los niños.

—Yendo por mi huerta arriba, por mi huerta abajo, me detuve encima de la lechuga—dice el director.

—Miente usted—contesta el que hace de lechuga.

—¿Pues dónde estabas tú?—pregunta el director.

—Encima de la col.

—Mientes tú—replica la col.

Y así prosigue el juego. Paga prenda el que no conteste á tiempo ó hable de tú al director y de usted á los demás niños.

Cuando lo juegan las niñas, se reparten nombres de flores, y se llama á este juego *El jardín*.

EL JARDINERO

Sentado en el suelo un niño que hace de *jardín*. Tiene una cuerda en la mano, que lleva cogida por el otro cabo el que hace de *jardinero*. Los demás procuran llegar hasta el *jardín*, pero el *jardinero* los persigue hasta donde le permite la cuerda. Si toca á alguno ocupa su lugar.

¿QUIÉN COMPRA MIEL?

—¿Quién compra miel?—grita el niño que hace de vendedor, delante de los demás, que, con los brazos en jarras, representan tinajitas de miel.

—¿Cuánto piden por ella?—pregunta el que hace de comprador.

Se pide una cantidad.

—¿Y es de la buena?—prosigue el comprador.

—De la mejor de la buena.

—¿Y estas tinajitas pesan mucho?

—Vamos á probarlo.

Cogen de los brazos á un niño y lo llevan hasta un

LA TIENDA

Dos hileras de sillas con los respaldos juntos. Todas las niñas, excepto la que paga, están sentadas. Cada una ha elegido el nombre de una tela. La que paga da vueltas alrededor de las sillas, y dice:

—Por la calle arriba,
por la calle abajo,
me encontré con el terciopelo.

Se levanta la que representa el terciopelo, y la sigue. Así hacen las demás á medida que las va citando. Cuando todas se han levantado se sienta de pronto la que paga y se apresuran á hacerlo las otras. Pero como necesariamente ha de quedarse sin silla una de ellas, ésta es la que paga.

▫

Los chicos dan vueltas en torno de las sillas, detrás del que paga, que va cantando:

—Bailar, moritos, bailar,
al son de mi guita... rrí,
al son de mi guita... rrí,
al son de mi guita... rrí,
(Lo repite las veces que quiera.)
al son de mi guita... rrá.

Se sienta al decir *rrá* y paga el que se queda sin silla.

EL DEDITO EN EL AIRE

—El pájaro vuela —dice la directora, y levanta el dedito. Las demás hacen lo mismo.

—La mariposa vuela —y levanta el dedito segunda vez, siguiéndole todas.

—El corderito vuela —y vuelve á repetir la suerte. Pero ahora las que no advirtieron á tiempo esta trampa y hayan levantado como ella el dedito pagan prenda.



EL JUEGO DEL APURAR

Apurar una letra.—Se indica la letra que ha de apurarse, por ejemplo: la c. Una de las muchachas arroja el pañuelo á otra y pregunta: «¿Ha venido un barco cargado de...?» La otra, al contestar, ha de servirse únicamente de palabras que empiecen con *c:* carbón, carne, cuero, etc. Paga prenda la que se equivoque ó no halle prontamente la palabra.

Apurar una sílaba.—La muchacha que arroja el pañuelo pregunta: «En la mano tengo un pa...» «Pañuelo, paraguas, papel, etc.», contesta la otra, diciendo algo que precisamente ha de empezar con *pa.*

Apurar una terminación.—«Ahí te envío mi rosa», dice la que arroja el pañuelo; y la otra contesta: «Porque eres hermosa, laboriosa, estudiosa, hacendosa, etcétera. La letra, la sílaba ó la terminación se varían cuando se juzga que se apuraron lo suficiente.

EL RETRATO

Después de designar la persona que va á ser retratada, se llama á uno de los jugadores que se había alejado para no enterarse. Por lo que le respondan los demás ha de acertar de quién es el retrato.

—¿Qué ve usted?—pregunta al de su derecha.

—Veo una cara muy simpática.

Y así van contestando los otros, diciendo generalidades, que, sin descubrir nada, prolonguen el juego. Son de gran resultado las respuestas: «Veo que sube en el tranvía», «baja del tranvía», «pasea por las calles», etc.

EL SORTEO

Se meten en un sombrero papelitos bien enrollados, con los nombres de los chicos, y en otro sombrero, otros papelitos que dicen *holgazán, listo, torpe,* etcétera. Se va sacando una papeleta del primer sombrero y otra del segundo, y se leen en voz alta para que se sepa cómo califican á cada uno.

También se acostumbra á poner papeletas en blanco en el segundo sombrero, y sólo una que diga *mona.* Al que le sale se gana una ovación.

MI TÍA ROSA NO QUIERE TÉ

—Mi tía Rosa no quiere té—dice uno de los muchachos.

—Pues ¿qué quiere?—le pregunta el de al lado.

Al responder lo que quiere la tía Rosa, se ha de huir de todas las palabras que lleven *t,* y paga prenda el que se equivoque.

LOS DESPROPÓSITOS

Los niños se preguntan y se contestan hablándose al oído:

—¿Para qué sirve el sombrero?—dice uno de ellos, dirigiéndose al de al lado.

—Para ponérselo en la cabeza.



El que contestó pregunta al que le sigue:

—¿Para qué sirven las gafas?

—Para leer.

Este que contestó pregunta á su vez:

—¿Para qué sirven las semillas?

—Para sembrarlas.

Y este último pregunta, dirigiéndose al de su derecha, que vamos á suponer sea el que comenzó:

—¿Para qué sirve el ferrocarril?

—Para viajar.

Todos se han hablado al oído. Ahora el primer muchacho dice en alta voz lo que le preguntaron y lo que le respondieron, resultando estos despropósitos:

—Este señor me preguntó para qué sirve el ferrocarril, y este señor me contestó que para ponérselo en la cabeza.

—Este señor—dice el otro niño—me preguntó para qué sirve el sombrero, y este señor me contestó que para leer.

—Este señor—continúa el otro—me preguntó para qué sirven las gafas, y este señor me contestó que para sembrarlas.

—Y este señor—declara el último—me preguntó para qué sirven las semillas, y este señor me contestó que para viajar.

LA CARTA CON ALAS



Durante el verano dedícanse los muchachos á la caza de caballitos del diablo (libélulas). Plantan varas en el suelo, y en cuanto alguno se detiene allí, llegan de puntillas y lo atrapan. Otros los derriban á cañazos mientras vuelan. Les clavan un papelito en el rabo y los vuelven á soltar. Llaman á esto enviar una carta.

ANTIGÜEDAD.—Citado por Aristófanes en una de sus obras.

¡POLLITOS COMPRO!

—¡Pollitos compro!—va diciendo el que hace de comprador, paseándose por delante de los demás muchachos, que, moviendo los brazos como si fuesen alas, representan una hilera de pollitos.

—¿Cuánto damos por ellos?—pregunta el que hace de vendedor.

Ofrece una cantidad, se le acepta; simula pagarla, y cogiendo del ala á un pollito se lo lleva con él. Vuelve á por otro; después por otro, y así todos.

El vendedor imita entonces el canto del gallo y se apresuran á seguirle todos los pollitos, aprovechando un descuido de su dueño.

Llega desesperado el comprador:

—¿Han pasado por aquí mis pollitos?

—Vea usted en el corral.

Hace como que entra y se lanzan á picarle todos los pollitos.

ORADOR FIN DE SIGLO

Una mesa, con su correspondiente vaso de agua, y detrás la niña que va á hablar, cubierta con una capa que sólo deja asomar la cabeza. Allí se esconde la gracia del juego, ó sea otra niña, que, sacando los brazos por debajo de la capa, accionará en lugar de la oradora. Se procura que las niñas sean de distinta edad, para que la mayor desproporción entre los brazos y la cabeza haga más graciosa la caricatura.

SOMBRAS CÓMICAS



Una cortina blanca bien tirante. Detrás de ella se coloca la niña que paga. Al otro lado, á cierta distancia, hay una luz que hará que se proyecte en la cortina la sombra del que pase. Cada niña se encorva al pasar, hace mil aspavientos y se disfraza con todo lo que encuentra á mano, para que no la conozca en su sombra la que está detrás de la cortina. Si no lo consigue, paga.

LOS VECINOS

—¿Qué tal los vecinos?—pregunta el que paga, dirigiéndose á los demás, que están sentados en corro.

—Todos son muy buenos—le contestan.

Y van cambiando de sitio, procurando pillarles fuera de él el que paga.

LA DOCENA DE NARANJAS

—Compadre, ¿vamos á comprar naranjas?—pregunta el director, dirigiéndose al que está á su derecha.

—¿Cuántas compraremos?

—Una para usted y otra para mí.

Lo repiten todos, y la segunda vez dice el director:

—Dos para usted y dos para mí.

Va aumentando una naranja á cada vuelta, hasta llegar á doce, y entonces dice:

—Compadre, ¿sabe usted una cosa?

—¿Qué cosa?

—Que el naranjero ha dicho que la docena de naranjas se va á deshacer.

—¿Y eso podrá ser?

—Lo vamos á ver. De doce, once; de once, diez; de diez, nueve; de nueve, ocho; de ocho, siete; de siete, seis; de seis, cinco; de cinco, cuatro; de cuatro, tres; de tres, dos; de dos, una; y de una, ninguna.

EL HIGUÍ

Una caña, de la que pende un hilo con una golosina atada en la punta. Empuña la caña el más alto de los muchachos y la golpea con un palito para que el hilo suba y baje en todas direcciones. Los chicos, abierta la boca, siguen los movimientos del hilo, para atrapar la golosina con los dientes. No pueden emplearse las manos. Ya lo recuerda el de la caña:

¡Al higuí, al higuí!
¡Con las manos no,
con la boca sí!



Antigüedad.—«Así como el muchacho está aguardando el higo que del hilo va colgando.» Aristófanes.

EL ANILLO

Después de pasar un cordón bastante largo por un anillo, se atan sus extremos. Las niñas en corro cogen el cordón, y sin que lo vea la que paga, que está en el centro, se pasan de mano en mano el anillo y dicen:

El anillo está en la mano,
y en la mano está el cordón.

La que paga ha de acertar quién lo tiene. Si acierta, ocupa su lugar.

Al ser bastante grande el corro, ponen las manos atrás y se pasa el anillo sin necesidad de cordón. Un antiguo juego consistía en pasarse de este modo un zapato. También se pasan un silbato, que se hace sonar cuando más lejos está la que paga.

LA ORQUESTA SORDA

Cada uno de los niños elige un instrumento y hace como si lo tocase. Cuando el director, que está en el centro del corro, imita que toca también uno de estos instrumentos, aquel que lo tiene cesa de tocar en seguida. Paga el que no ande listo.

¡Á TIERRA!

Se arrodillan los niños en hilera, uno detrás de otro. El director les manda abrir la boca, cerrar los ojos, mover la cabeza, dar palmadas, toser, estornudar, llorar, reir, hasta que últimamente dice: «¡A tierra!» Entonces, el primero de todos se deja caer de frente, pero sin llegar al suelo, haciendo flexión con los brazos; el segundo cae sobre él, sobre éste el tercero, y así sucesivamente los demás.

Á LOS PAVOS

Los niños por parejas, en cuclillas, y cogidos de la mano.

—*Pau, pau, pau*—dicen como los pavos, y avanzan á saltitos.

No tarda alguno de ellos en caer de nalgas, y todos se ríen.

LA CAMPANA

Una niña gira todo lo aprisa que puede á fin de coger aire con la falda, y después, agachándose hasta que el borde toque en el suelo, forma con ella una pompa que figura una campana. Se juega á ver quién lo consigue mejor.

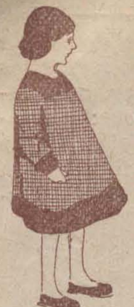
EL ENGAÑO DEL HILO

Los muchachos dejan en tierra una cosa atada disimuladamente con un hilo; tiran de él cuando alguien va á recogerla, y celebran con grandes risas el engaño.

Antigüedad.—Horacio habla de esta burla.

LAS CUNAS

Lo juegan dos niñas. Una de ellas se arrolla entre las manos un hilo con las puntas anudadas. Lo cruza, lo vuelve á cruzar, lo pasa á la otra niña, y así van formando figuras que llaman la cuna; el colchón, las cortinas, el catre, el espejo, el pez y la araña.



LAS VELETAS

Norte, Sur, Este y Oeste son los nombres de las cuatro niñas que juegan á las órdenes de la directora, colocada en el centro. *¡Norte!*—dice la directora; y todas alargan el brazo en esta dirección. *¡Sur!;* giran hacia el otro lado. *¡Tempestad!;* oscilan furiosamente los brazos. *¡Vario!;* se balancean en todos sentidos. *¡Lluvia!;* las manos sobre la cabeza. *¡Calma!;* quietas en absoluto.

POMPAS DE JABÓN

Una taza con agua, en la que se disuelve jabón. Se moja allí el extremo de una pajuela, se sopla por el otro extremo y se va formando una hermosa bola, que acaba por desprenderse. Al remontarse, toma los colores del arco iris.

Cuando se tiene suficiente práctica y está bien preparada la disolución, se llega á formar dos bolas: una dentro de la otra.

EL DOMINGUÍN QUE VUELA

Una pluma ó una bolita de algodón muy ligero, lanzada al aire. Se sopla al verla caer y se remonta de nuevo. La habilidad consiste en que se sostenga en el aire mucho tiempo.

LOS SERIOS

Un niño enfrente de otro, muy serios, van tocándose uno á otro la punta de la nariz, aumentando el número de veces, hasta que uno no puede contener la risa.

LA RATA

Los niños, sentados contra una pared y con las manos en la espalda, se van pasando un pañuelo arrollado, al que llaman *la rata.* El que paga va por delante de ellos y ha de adivinar dónde está *la rata.* Si lo acierta, ocupa su sitio el que tenía el pañuelo, y si no lo acierta, le zurra el que lo tiene.



Pompas de jabón

El ladrillejo.—Cada muchacho pone sobre un ladrillo una almendra con la punta hacia arriba. Después tira contra ellas con un tejo y gana las que saque fuera del ladrillo. Otras veces, en lugar de ladrillo, se traza un cuadro en el suelo y allí se ponen las almendras.

El dedillo.—Tres almendras juntas y otra encima. Se le da á ésta un golpe con el dedo para hacerla saltar, pero sin mover las otras.



La tabla.—Una tabla inclinada, por la que se hace rodar una almendra. En la parte de abajo puso otro niño sus almendras, y cuantas toque la que cae las gana. Cuando no hay tabla, se deja caer la almendra desde la altura de la frente.

El hoyuelo.—Un hoyo como el puño. Se lanzan á él las almendras, y el que las hace caer dentro ha ganado.

El gua es una de sus derivaciones.

ANTIGÜEDAD.—Estos juegos representaban en la antigüedad la edad infantil. Por eso en las bodas se arrojaban almendras para indicar que se renunciaba á las cosas de muchachos.

JUEGO DE BOLOS

Un bolo saca otro bolo.—Se plantan en el suelo los bolos, especie de mazas de madera, y desde una distancia convenida se tira á derribarlos con unas bolas. Algunas veces, se pone delante otro más, y se le llama el *diez de bolos*. Gana el que derriba mayor número. Antes sólo se plantaba uno, llamado *bolillo,* y se tiraba con otro. De ahí el refrán citado.

ANTIGÜEDAD.—En la *Ilíada* diriman con este juego sus cuestiones los pretendientes de Penélope. El juego de los Procos.

EL CALICHE

El caliche, tángana ó chito es un canuto de caña ó un taruguito de madera, de un decímetro de alto. Se planta en el suelo y se le colocan encima las *pues-*

tas, aquello que se juega. Desde una distancia convenida, que se marca con una raya, lanza cada jugador dos tejos, el primero para *aproximarse,* dejándolo caer á pulso para que se quede junto al caliche, y el otro para *derribar,* disparando con fuerza, á ras del suelo, á fin de darle al caliche y hacerlo saltar á distancia. Una vez derribado y caídas las *puestas,* las que estén más cerca del tejo que del caliche las ha ganado el jugador, y deja las otras para que sigan tirando los demás. Cuando lo que se juega no puede ponerse encima del caliche, se coloca en un montoncito junto á él.

EL PEÓN



Peón, peonza, trompa ó trompo es un juguete de madera, de forma cónica, terminado en una púa de hierro, que se llama el *rejón.* Se le arrolla una cuerda, que se desenrolla rápidamente al lanzarlo contra el suelo para que gire.

Para bailar me ponen la capa,
para bailar me la han de quitar;
que con capa bailar yo no puedo,
y sin capa no puedo bailar.

He aquí los diversos juegos que se hacen con el peón:

A la cueca.—Se deja el peón del último en el suelo y los demás disparan los suyos para herirle con el rejón. Quien no lo toca ó no baila su peón lo deja en el lugar del otro, y éste se rescata.

Al corro.—Se coloca el peón en un círculo trazado en el suelo y se tira á sacarlo.

Al matadero.—Además de sacarlo del círculo, hay que llevarlo hasta un sitio convenido, que se llama el *matadero.* Cada jugador puede tomar su peón en

la palma de la mano, mientras gire, y lanzarlo contra el otro.

Al comenzar estos tres juegos, se tira á *mano*. Quien hace girar su peón más cerca de una raya trazada en tierra, es *mano*, y *último* el que lo baila más lejos. Este es el que deja el peón.

ANTIGÜEDAD.—El primitivo trompo griego era de círculos de metal con un cascabel en medio. Después fueron como ahora y los giraban lo mismo que hoy, con un látigo ó enrollándoles una cuerda.

...*Debajo del torcido azote, vuela el agudo trompo.*—VIRGILIO.

...*Suelta ese trompo encordonado.*—HORACIO.



LA PERINOLA

Yo bailo la perinola
y en cuatro letras señalo,
saca y pon y deja y todo
con que robo por ensalmo.

QUEVEDO

Un peón que se hace girar cogiéndolo del manguillo con que remata. Cuando cae se mira la letra que quedó arriba, y si es la S, *saca*, gana el que tiró una de las cosas que se juegan; si es P, *pon*, la ha perdido y debe aumentarla en las *puestas*; si es N, *nada*, ni gana ni pierde; y si es T, *todo*, lo gana todo.

Hay perinolas que llevan números en lugar de letras. Se juega con ellas á la treinta y una, á pares y nones, etc.

LA TABA

Un huesecillo, el astrágalo del pie del carnero. Se tira al aire, y si al caer queda arriba la parte cóncava, se ha ganado, y si no, pierde.

ANTIGÜEDAD.—Se atribuye á los egipcios el origen de este juego.

Alcibíades, siendo niño, lo jugaba con otros en medio de la calle, cuando pasó un carretero. Alcibíades no se quiso apartar, y tendiéndose en tierra, le dijo: «Pasa, si quieres.»

LA TALA

Se juega con dos palos: el uno pequeño, con las dos puntas afiladas, y el otro más grande, como de medio metro, que se llama el *palo de dar*. Se lanza con la mano el primer palito, tirando desde dos piedras un poco separadas y sobre las cuales se coloca el *palo de dar*. Va á recoger el palito el segundo de los jugadores, lo lanza contra las piedras, y si derriba el *palo de dar*, ha ganado. Si no lo toca, se hace brincar el palito golpeándole con el *de dar*, y gana, al final de la partida, el que lo envió más lejos. Se acostumbra, para medir la distancia, ir poniendo en el suelo el *palo de dar*.

LA PELOTA



Uno de los juegos de mayor ejercicio. Se juega tirándose unos á otros la pelota, colocados á distancia, esto es, *á largas*, ó haciéndola rebotar contra una pared, el *trinquete*.

ANTIGÜEDAD.—Citado en la *Iliada*.

LOS PANES

Una tejuela lanzada á orilla de un estanque ó de un río, de suerte que vaya saltando sobre la superficie del agua. Forma un círculo como una hogaza, y de ahí el nombre de este juego. Gana aquel cuya tejuela dió más saltos.

ANTIGÜEDAD.—Entre los griegos llamábase *Epostracismo*.

EL MARRO

Dos bandos de corredores, cada uno junto á un árbol, un poste ó un muro, que es el *marro*. Están á bastante distancia, para que entre uno y otro se pueda correr. Sale un muchacho y desafía á los contrarios. El jefe de este bando designa al que ha de perseguirle, y sale inmediatamente el designado. Le persigue á su vez uno del otro bando; á éste, otro; otro á

éste, y así los demás. No se puede salir sin tocar *marro,* ni se puede perseguir mas que al muchacho contra el cual se salió. El que alcanza á su contrario, grita: «Cogido», y todos se detienen inmediatamente para volver á su bando y comenzar otro juego en la misma forma. El *prisionero* queda en el campo de los vencedores; pero se le puede rescatar si alguno de los suyos llega hasta él y lo toca sin que lo pillen los contrarios. Gana el bando que hace más juegos.

JUSTICIAS Y LADRONES

Una variación del anterior. Cada niño corre detrás de otro. Los prisioneros entran á formar parte del bando que los coge.

Carabineros y contrabandistas, Perros y liebres, Cazadores y venados, Marineros y peces, Moros y cristianos, son otros tantos nombres de este juego, con algunas modificaciones.

En *Justicias y ladrones* se forma un tribunal que encierra al preso en un círculo trazado en tierra: la *cárcel.*

En *Perros y liebres* se marca un sitio en el que pueden refugiarse las liebres: la *cueva.*

En *Carabineros y contrabandistas* se traza una raya en el suelo, la *frontera,* y la defienden los carabineros.

¡TE VEO!

Después de haberse escondido los muchachos, el que paga sale en su persecución, y grita «¡te veo!» en cuanto descubre á uno de los que juegan. Este ocupa su lugar. Los que llegan á *madre* sin ser vistos están libres.

EL TORILLO

Un niño persigue á los demás. En cuanto toca á uno, dice: «Tocado Fulano». Este hace de torillo hasta que toca á otro, y así van alternando.

LA LUNA Y LOS LUCEROS

Se juega de noche, en el campo ó en un jardín, siendo indispensable que haya luz de luna. Un niño hace de luna, y los otros de luceros. Estos se colocan en el lado de la luz, y la luna en la sombra, no pudiendo salir de ella. Llegan los luceros hasta el límite de la sombra, y desafían á la luna:

¡A la luna y al lucero:
si me pillas, yo me quedo!

Si coge á alguno, hace de luna.

LA MORRA

Tan honrado, que á obscuras se puede jugar á la morra con él.—(Proverbio antiguo.)

Son dos los jugadores. Se ocultan las manos en la espalda, y las muestran de pronto, levantando el número de dedos que les parece. Dicen al mismo tiempo un número, y si es el de los dedos que levantaron por junto los dos jugadores, gana el que acertó.

ANTIGÜEDAD.—Dice Nonio Panapolita que á este juego, y no á los dados, fueron sorteadas las vestiduras de Cristo. Servía para dirimir controversias, como ahora ocurre con el de *Pares y nones*.

LAS CUATRO ESQUINAS

Hon, hon, pásate á mi rincón.
LEDESMA (Siglo XVII)

Los niños, unos enfrente de otros, forman un cuadro, por dentro del cual va el que paga, preguntando á cada uno:

—Amo, ¿hay candela?
—A la otra puerta.
—Amo, ¿hay candela?
—Por allí humea.

Cambian de sitio, y si en estos cambios logra pillar uno de los puestos el que paga, le sustituye el que se quedó sin él.

Las niñas dicen así:

—¿Me da usted una ascuita de lumbre?

—En aquella esquina rebulle.

EL PUCHERO

Como en el juego anterior, pero más juntos. Se lanzan de uno á otro un pucherillo viejo, cogiéndolo en el aire. Hay grán algazara cuando una mano torpe lo deja caer y el pucherillo se rompe en mil pedazos.

LA CORREA ESCONDIDA

Un niño oculta un zurriago y van á buscarlo los otros.

—Frío, frío, frío,
como las aguas del río,

les dice si están lejos. Y si se aproximan:

—Calor, calor, calor,
que se quema, que se quema...

Y, por último, al ver que uno lo coge:

—Que se quemó.

Salen todos corriendo, perseguidos por el que halló la correa.

AL ESCONDITE

Una vez escondidos los muchachos, y apenas lo avisan diciendo «¡Ya, ya!», sale en su persecución el que paga. Aquel á quien sorprende en su escondite ó lo pilla al huir hacia *madre*, paga.

Antigüedad.—Entre los griegos, el juego de *La huída.*

LA CADENA

—¡Juan de las cadenetas!—dice el que está á la cabeza de una fila de niños, todos cogidos de las manos.

—¿Qué manda mi amo?—responde el último de todos.



—¿Cuántos panes hay en el horno?
—Veintiuno y el quemado.
—¿Quién lo quemó?
—El que está á su lado.
—Pues que lo pague.

El último, y tras él los demás, pasan, entre los dos primeros, sin soltarse. Queda de espaldas y con los brazos cruzados el que está al lado del amo. Vuelve éste á preguntar, le contesta el último, pasan segunda vez y queda vuelto otro niño. Se repite hasta que se han vuelto todos. Entonces el amo y el último de la fila, que son los únicos que no están vueltos, tiran en dirección opuesta hasta que se rompe la cadena.

CALIENTAMANOS

La torre.—Los niños forman una torre, poniendo unas sobre otras las manos. Se saca la de abajo, se descarga sobre la de arriba, y así las demás.

Las palmadas.—Un niño enfrente de otro se golpean en las manos, chocando la palma de la derecha con la del que está enfrente, después la izquierda; la derecha y la izquierda; las dos manos contra las dos manos; las manos cruzadas, etc. Y á cada palmada dicen:

—Té, chocolate, café.

La alcuza.—Los niños alargan las manos y hacen lo que dice el director:

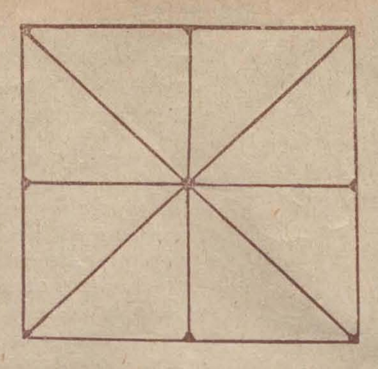
—Alcuza, alcucero;
palmas abajo
(Han de ponerlas así.)
y palmas al cielo.
(Hacia arriba.)

El que yerra se gana una palmada.

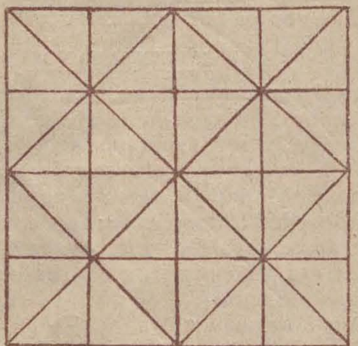


La silla de manos ó de la reina.—Cruzan las manos dos niñas, se asen de las muñecas y se sienta allí otra niña. La llevan hasta un sitio designado. Alternan después para que todas vayan en la silla.

TRES EN RAYA



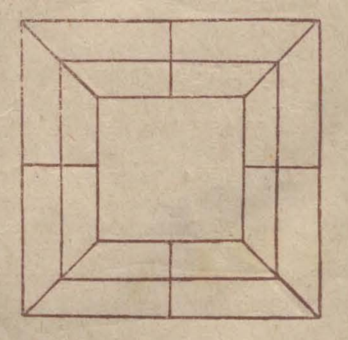
Se traza esta figura en un papel. Sólo pueden jugar dos niños, cada uno con tres fichas, que van poniendo, uno detrás de otro, en los puntos donde se cruzan las rayas. Hay que evitar que el contrario coloque sus tres



fichas en una misma línea, pues en este caso, ha ganado. El centro es el mejor sitio y lo ocupa el que pone primero. En la antigüedad llamábase este juego *Tres en carro*. *Trincarro* se llama en Andalucía.

CINCO EN RAYA

El juego anterior,



más difícil. Cada jugador tiene cinco fichas. Gana el que las coloca en una misma raya.

MÁS DIFÍCIL

Cada jugador tiene nueve fichas. No pueden, como en los dos juegos anteriores, ir de un lado para otro,



sino únicamente avanzar. Cada vez que coloca un jugador tres fichas en una misma raya, se come una ficha del contrario. Cuando sólo le quedan dos fichas á uno de los jugadores, ha perdido el juego.

LAS MUÑECAS

El juego predilecto de las niñas. Esas muñecas existían también en la antigüedad como figurillas veneradas, y era costumbre que la niña las colgase en el templo cuando, por su edad, ya no podía jugar con ellas. Deduce Rodrigo Caro que muñeca viene de Manuduca, uno de los dioses griegos de la infancia.

LOS ZURRIAGOS

Hay que saltar á pie cojuelo una hilera de zurriagos puestos en tierra, á medio metro de distancia, y á continuación del que pertenece al *mano*. Este muchacho comienza á saltarlos desde el último, y al llegar al suyo, vuelve hacia atrás; pero ahora no los salta uno á uno, como antes, sino alternándolos en zigzag. Hecho esto, si no pisa ningún zurriago, retira el suyo, y está libre. El que lo pisa, pone el suyo á lo último de la hilera.

EL PUENTE

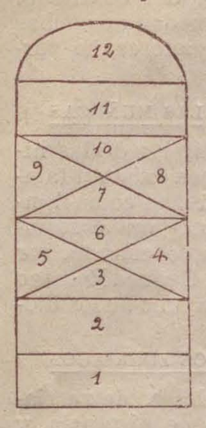


Desde una distancia convenida se lanzan los zurriagos para que pasen por entre las piernas del que paga, ó sea *el puente*. El que lo yerre, paga.

EL ARO

Es de madera ó de metal. Se le hace rodar con un palito que se llama *manilla*. Se juega á llevarlo muy aprisa ó muy despacio, sin que caiga al suelo.

Trazada en el suelo esta figura, se tira á mano desde la raya del 1 con un tejo que llaman *rayuela*.



Raya de tirar

El *mano* se coloca en la raya de tirar, lanza su tejo al cuadro número 1, *el portal*, y á pie cojuelo, sin pisar ninguna raya, llega hasta él y da un puntapié al tejo para que salga de frente, pues si va por uno de los costados ha perdido. Vuelve á pie cojuelo hasta la raya de tirar y lanza el tejo al cuadro número 2, *la escalera*, de donde lo saca como antes. Así va haciendo en los otros cuadros. Puede descansar en el número 6, *la alcoba*, poniendo los pies en el número 4, *la sala*, y en el número 5, *el gabinete*, y cuando llega al número 10, *la huerta*, apoyando los pies en el número 8, *el patio*, y en el número 9, *el jardín*. El número 7 se llama *la cocina;* el 11, *el limbo*, y el 12, *la gloria*. Al llegar á este último puede descansar cuanto guste. Después se pone el tejo sobre el pie derecho (empujándolo con el otro pie, nunca con la mano) y lo lanza fuera. Hecho todo esto, se tiene un juego. Gana el que haga más juegos.

DE OTRO MODO



Se traza esta figura.

Se juega como en la anterior y se descansa en el *jueves*.

Quien hace un juego tiene derecho á que se escriba su nombre en un círculo al lado de la figura.



IX

JUGUETES HECHOS POR LOS NIÑOS

JUGUETES DE PAPEL

La montera, el sable, la pistola, la cometa, el cachirulo, el globo, el paracaídas y la flecha.

Las niñas, doblando y volviendo á doblar distintas veces una hoja de papel, forman graciosas figurillas, que se llaman: el piano, la gorra de cartero, la tetera, el hombre, el cajón, el carro, las aguaderas, la mesa, la pajarita, la boca de pescado, el saltamontes, la paloma con alas, el bonetillo, el monedero, la artesa, la estrella y la barca.

Cortando con tijeras ó con los dedos una tira de papel doblada verticalmente, forman lo que llaman el corro de niñas, la hilera de pastores, etc.

DE CAÑA

El caballo, la escopeta, la espada, la cerbatana, la bandera, la flauta y el salterio.

DE MADERA

El arco, el látigo y el machete.

CON FRUTOS DEL CAMPO

Pendientes y botijos.—Se hacen con cerezas, y también se construyen con ellas botijos, doblándoles el

rabito y clavando la punta en forma de asa. El pico y la boca son dos pedacillos del rabo hincados en la cereza.

Farol.—Se vacía la pulpa de una sandía hasta dejar bien mondado su interior. La parte de afuera se adorna con dibujos por medio de ligeras incisiones, que brillan al colocar en el interior una vela ó un cerillo. Estos mismos faroles se hacen también con pimientos.

La viejecita.—Un garbanzo sirve para representar la cara de la viejecita, llena de arrugas; dos puntitos negros pintados en él son los ojos. Un pañolito en la cabeza y unas sayas bien tiesas, de papel ó de trapo, sobre las cuales se coloca el garbancito, completan la figura.

Monigotes.—Se construyen monigotes graciosísimos con una patata, que es el cuerpo, y unos palitos que sirven de piernas y de brazos.

El cochinito.—Una bellota con cuatro palitos, que son las patas, y otro que es el rabo.

La guitarrita.—Una cáscara de nuez, á la que se arrolla un hilo muy tirante, atravesando en él un palito como la cuña de la sierra.

Los anteojos.—Se hacen con horquillas, doblando cada púa por la mitad.

El barquito.—Una cáscara de nuez, en la que se vierte un poco de cera para clavar los palos, las velas y la banderita.

El conejito.—Se hace con un pañuelo muy arrollado, retorciendo y atando las puntas.

Sombras chinescas.—Se proyecta sobre un bastidor ó sobre una pared blanca la sombra de unos monigotes de cartón sosteniéndolos prendidos de un hilo, haciéndoles saltar y moverse de mil modos. Otra forma de este juego consiste en proyectar sobre la pared la sombra de las manos, de modo que resulten las figuras dibujadas en la adjunta lámina.



XI

COSAS DE CHICOS

CONTRA EL NIÑO ACUSÓN

Acusón de Barrabás,
en el infierno te hallarás,
comiendo pan y garbanzos
y á la noche martillazos.

CUANDO UN NIÑO SE HACE DAÑO

Sana, sana,
anca de rana,
si no sanas hoy,
sanarás mañana.

CUANDO UN NIÑO SE INCOMODA

Rabia, rabiña,
que tengo una piña
y tiene piñones
y tú no los comes.

EL NIÑO PELAO

—¿Quién te ha pelao,
que las orejas te ha dejao?
—El burro que me lo ha preguntao.



—¿Quién te peló,
que las orejas no te cortó?

CUANDO LLEVA TRASQUILONES

—¿Quién te ha pelao,
los borricos á boçaos?

AL SALTAR UN ESCALÓN

Santa Magdalena,
que no me rompa una pierna.
Santo Tomás,
que el pajarito eche á volar.

AL DAR UN SALTO

Santa Rita, Santa Rita,
no me rompas la patita.



HACIENDO EL COJO

Una,
dos,
tres,
cojo es.



CUANDO UN NIÑO SE SUBE
DETRÁS DE UN COCHE



—¡A la trasera,
chico lleva!

BURLAS

Hombre chiquitín,
embustero y bailarín.

Hombre grande,
patas de alambre,
cayóle una teja
y no se hizo sangre,

cayó de un tejao,
salió jorobao.

Zapatero
remendero,
come tripas
de carnero.
Cómelas tú,
que yo no las quiero.



CONTRA UN BABERO
DEMASIADO LARGO



—¿Dónde está tu madre?
—En misa.
—¿Y tu padre?
—En el sermón.
—Pues quítate ese camisón.

ENGAÑOS

—Anoche soñé que se había muerto todo el mundo y yo andaba solo por las calles vendiendo pepinos.

—Pero ¿quién los compraba?

—El borriquito que me escuchaba.

—¿Sabes que anoche hubo fuego?
—¿Dónde?
—En el faldón de aquel hombre.



PELILLOS Á LA MAR

Dos niños hacen las paces:

—¿Adónde va ese pelo?—simulando que arrojan uno.
—Al viento.
—¿Y el viento?
—A la mar.
—Pues ya la guerra está acabá.

FUNERALES

¿Tiene viñas y olivares?
Cantare, cantare.
¿No tiene viñas ni olivares?
Andare, andare.

Señor don Gregorio,
señor don Gregorio,
usted, que tiene dinero,
va con requilorio.
Gregorio, Gregorillo,
tú, que no tienes dinero,
vas de ligerillo.

EL ENTIERRO

Gori, gori, gori,
vamos á enterrar á este pobre,
que no tiene dinero
para pagar el entierro.
Gori, gori, gori.

ENSEÑANDO EL ABECEDARIO

A E I O U,
borriquito como tú.

PARA APRENDER Á PRONUNCIAR LA R

El perro de San Roque
no tiene rabo,
porque Ramón Ramírez
se lo ha robado.



ESTUDIANDO SOLFEO

Do, re, mi, fa, sol,
me canso ya
de solfear;
no puedo más
cantar el
do, re, mi, fa, sol.



Do, re, mi, fa, sol...

AL SALIR DE LA ESCUELA

A B C,
la cartilla no me sé;
no me pegue usted, maestro,
que mañana la sabré.

JUGANDO AL TORO

Salga el toro
del toril,
que lo quiero
ver morir.

Que salga el toro,
con banderillas de oro.
Y si no puede salir,
que rompa las puertas del toril.

PARA REFORZAR UNA NEGATIVA



¡Nunca,
peluca!

CONTRA UN ROÑOSO

—Cara de perro,
que no tiene dinero.
—Cara de gato,
que no tiene un cuarto.

LAS LLAMAS

Al quemar un papel y salir las llamas:

Todas las monjas
se van á acostar,
la madre abadesa
se queda á rezar.



La última chispa es la madre abadesa. Los versos se repiten hasta que se extingue el fuego completamente.

EN UN BAUTIZO

Caigan, caigan
anises y confitura,
y ¡viva la criatura!

EL DOMINGO

En sábado, celebrando la víspera de fiesta.



Mañana es domingo,
se casa Galindo
con una mujer
que sabe coser
y atranca la puerta
con un alfiler.

Mañana es domingo
de pipiripingo,
se casa Juanillo
con un pajarillo.
¿Quién es la madrina?
Doña Escotofina.
¿Quién es el padrino?
Don Diego Contreras,
que corta narices
con unas tijeras.

Mañana es domingo
de pipiripingo,
de pipirigallo;
monté en mi caballo
y subí á la sierra,
toqué una cencerra,
acudieron ladrones
comiendo piñones,
les pedí unos poquitos,
no me los quisieron dar,
me eché á rodar,





me encontré un real,
lo gasté en lechuga
para mi pechuga.

EN LAS TAPAS DE LOS LIBROS

PARA SI SE PIERDEN

Si este libro se perdiese,
como suele suceder,
suplico al que se lo hallare
me lo sepa devolver.

Le daré para tabaco
y también para papel,
y si no tiene bastante,
le daré con la punta del pie.

Hallador, si eres astuto
y este libro te encontrares,
del séptimo mandamiento
suplico que te acordares.

PARA CAMBIAR DOS OBJETOS

—Mano á mano,
como buenos cristianos.

CUANDO SE PIERDE ALGO

Santa Rita, Santa Rita,
que parezca mi agujita.

San Antonio, San Antonio,
más vale mi palillero
que un demonio.

Una cosa me he encontrado,
cuatro veces la diré;
si su dueño no parece,
con ella me quedaré.





—Al que da y quita,
se lo lleva la perra maldita.

—Quien fué á Sevilla,
perdió su silla.
Quien fué y volvió,
la recobró.

—Santa Rita, Santa Rita,
lo que se da no se quita.

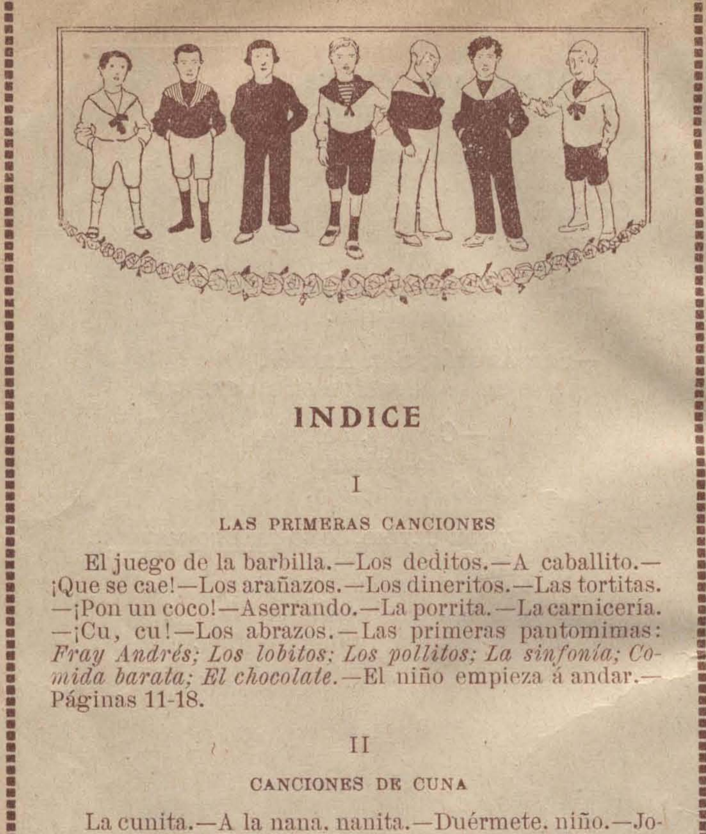
—San Andrés, San Andrés,
lo que se da se devuelve otra vez.

—Cerrojo, cerrojo,
si me lo quitas,
te dé mal de ojo.

Y POR ÚLTIMO, COMO SALUDO MATINAL

Bendita sea la luz del día
y el Señor que nos la envía;
tenga usted muy buenos días.





INDICE

I

LAS PRIMERAS CANCIONES

II

CANCIONES DE CUNA

III

CANCIONES DE CORRO

IV

JUEGOS DE CORRO

V

OTROS JUEGOS CON CANCIONES

VI

JUEGOS SIN CANCIONES

VII

COPLAS DEL TIEMPO

VIII

TRABALENGUAS

IX

JUGUETES HECHOS POR LOS NIÑOS

X

ORACIONES, MONÓLOGOS Y ADIVINANZAS

XI

COSAS DE CHICOS



